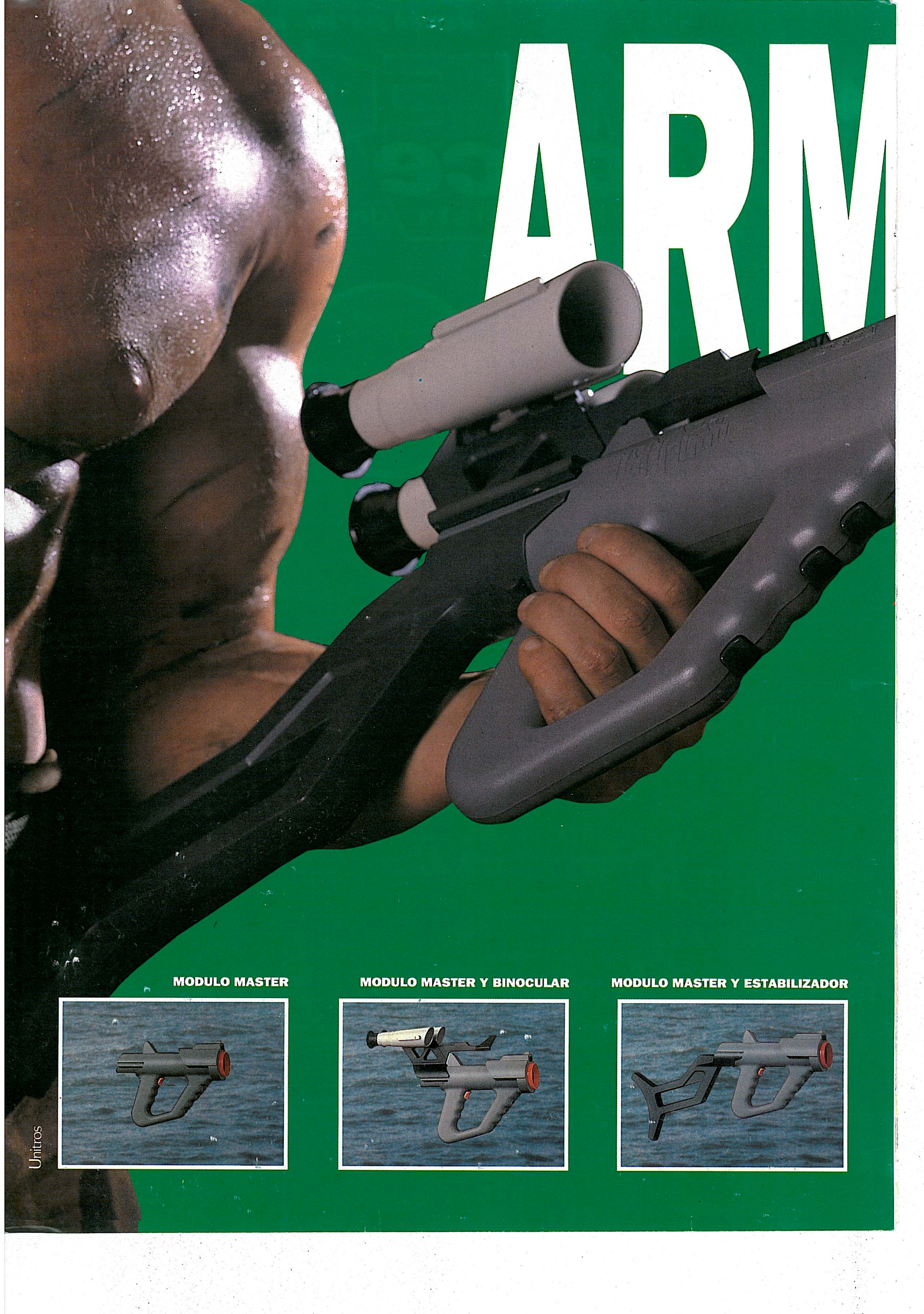


Número 9 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA
force
la revista de los juegos
SEGA
PRIMAVERA
MEGA DOSSIERS
Spiderman
para Game Gear
The Simpsons
para Mega Drive
ZAPPINGS
Batman Returns
Sonic 2
Shinobi 2
PREVIEWS
Mickey Mouse 2
Super Off Road
G. Loc
SUPER REPLAY
Alien 3
REPLAY
Smash TV
Lemmings
¡REGALO!
Libro de trucos
SEGA 2
Mega
Entrevista
Habla el creador
de Sonic
MEGAPOSTER
SPIDER-MAN
00009
8 414090 116817


ARM
MODULO MASTER
MODULO MASTER Y BINOCULAR
MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR
Unitros

A TOTAL

Menacer



Potencia de juego en la máxima pasada. El arma definitiva para el control total de todo lo que se mueva. ¡Aprieta el gatillo!. El MENACER está cargado. Un bazoka de precisión que gracias a sus tres componentes, te permite jugar de siete formas distintas. La capacidad ofensiva de tu enemigo es la medida a tomar. Tus posibilidades son muchas: disparo masivo, rayos laser, control absoluto en 180°, ráfagas de ametralladoras, visor de precisión doble visión... y con los tres módulos. ¡Triple acción!. Armate hasta los dientes. MENACER escupirá fuego a la velocidad que quieras. Quien tiene un MENACER... tiene un amigo. ¡No te fallará!.

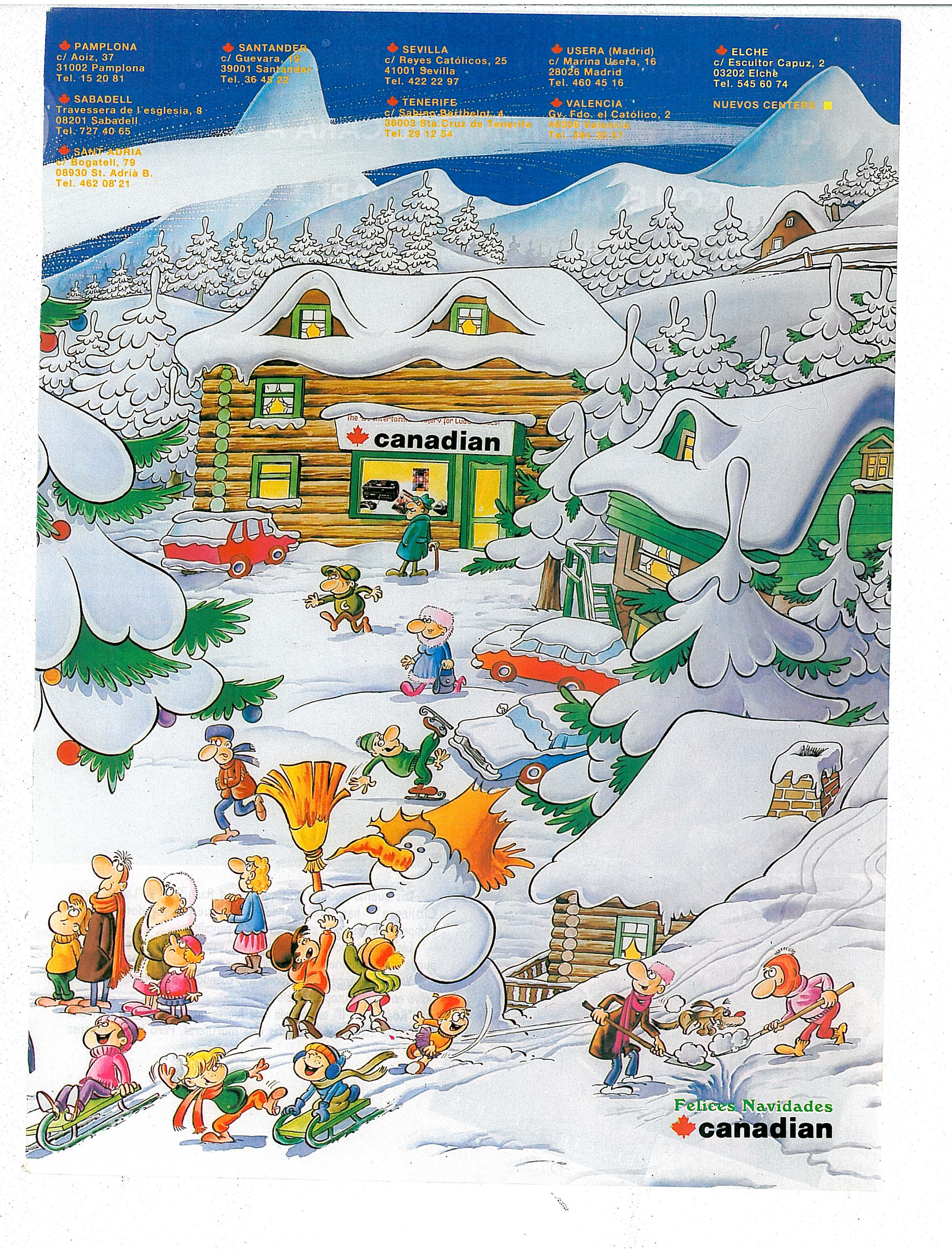
Entra en combate con los siete juegos totales que acompañan al MENACER:

1.- Flying Edge
2.- Space Station Defender
3.- Ready Aim Tomatoes
4.- Whackball
5.- Rockman's Zone
6.- Pest Control
7.- Frontline

TU MEGA DRIVE ENTRA EN COMBATE

SEGA


ALACANT
c/ Del teatre, 29
03001 Alacant
Tel. 520 09 92
BARCELONA
Avda. Mistral, 25-27
08015 Barcelona
Tel. 426 49 81
BERGA
c/ Puig-reig, 4-bis
08600 Berga
Tel. 822 20 71
CACERES
c/ García Plata de Osma, 3
10001 Cáceres
Tel. 22 89 32
CASTELLDEFELS
Avda. 301, 4
08860 Castelldefels
Tel. 665 11 84
GRACIA (Barna)
c/ Encarnació, 140
08025 Barcelona
Tel. 219 27 10
MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05
GRANOLLERS
c/ Sta. Elisabet, 17
08400 Granollers
Tel. 879 00 04
GIRONA
c/ Joan Reglà, 1
17003 Girona
Tel. 22 47 29
LLEIDA
c/ Ll. Companys, 4
25003 Lleida
Tel. 28 03 82
MADRID
c/ Princesa, 29
28008 Madrid
Tel. 559 43 11
MALAGA
c/ Almansa, 14
29007 Málaga
Tel. 261 52 92
MANRESA
c/ Angel Guimerà, 14
08240 Manresa
Tel. 872 10 94
MOSTOLES
c/ Villaamil, 62
Tel. 617 53
PALMA
c/ Juan L Estelrich
07003 Palma
Tel. 72 87 37
BARCELONA
PALMA
MADRID
MALAGA
ALICANTE
VALENCIA
OPENLINE
Si quieres este poster, consíguelo en tu Canadian Center.
C. GARMENDIA



PAMPLONA
c/ Aoiz, 37
31002 Pamplona
Tel. 15 20 81
SABADELL
Travessera de l´esglesia, 8
08201 Sabadell
Tel. 727 40 65
SANT ADRIA
c/ Bogatell, 79
08930 St. Adrià B.
Tel. 462 08 21
SANTANDER
c/ Guevara, 19
39001 Santander
Tel. 36 45 22
SEVILLA
c/ Reyes Católicos, 25
41001 Sevilla
Tel. 422 22 97
TENERIFE
c/ Sabino Berthelot, 4
38003 Sta.Cruz de Tenerife
Tel. 29 12 54
USERA (Madrid)
c/ Marina Usera, 16
28026 Madrid
Tel. 460 45 16
VALENCIA
Gv. Fdo. el Católico, 2
46008 Valencia
Tel. 394 30 57
ELCHE
c/ Escultor Capuz, 2
03202 Elche
Tel. 545 60 74
NUEVOS CENTERS
canadian
Felices Navidades
canadian



CON "ROAD RASH II" Y "LOTUS TURBO CHALLENGE" ENFRÉNTATE CARA A CARA CON EL ABUELETE DE PAPI....
Las buenas noticias son que "Road Rash™ II" y "Lotus Turbo Challenge™" han sido diseñados para que dos jugadores puedan competir y enfrentarsa cara a cara en la pantalla.
Las malas noticias son que tu "viejo" está convencido de que puede darte lecciones de conducir.
Ya se convencerá de lo contrario cuando le dejes tirado tragando polvo en alguna autopista desierta.
"Road Rash II" es todavía más fuerte que el original, tus rivales serán más astutos y sus armas más mortíferas. Pero la recompensa
SEGA MEGA DRIVE
ROAD RASH II
SEGA MEGA DRIVE
LOTUS
ELECTRONIC ARTS

¿TE ANIMAS?.....

SEGA MEGA DRIVE

también es más elevada, para que puedas mejorar tu "máquina".

Afortunadamente, las reglas no han cambiado mucho. !Todavía no las hay!

Y si tu "papi" espera que "Lotus Turbo Challenge" sea algo más tranquilo, lo lleva claro.

Es un duelo a increible velocidad entre Lotus Elans y Lotus Esprits a través de ocho etapas alucinantes y 60 puntos de control.

Todo ello, además, bajo unas condiciones meteorológicas que convencerían a un oso polar de quedarse en casa a ver la tele.

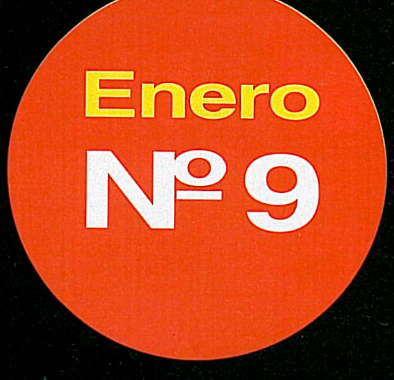
!Indispensables en tu colección de videojuegos!

Venga, "papi" ¿te atreves?



Distribuido por Sega Consumer Products S.A., Fortuny, 39, 28010 Madrid

ESTE





MEGAFORCE es una publicación de: Ed. Primavera S.A.
Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez

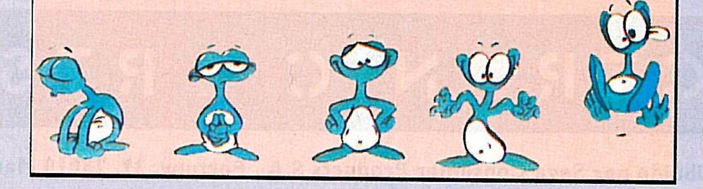
Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Monica Morales, Francisco Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández
Diseño: Yves Rainaud y J. Lázaro **Portada:** Xavier Clares
Autoedición: Mario Ruíz **Ilustraciones:** Alain Bertrand
Redacción y Administración: C/ Córcega 267 Principal 2ª, 08088 Barcelona
Publicidad: Publi Mul S.L. Rda. Gral. Mitre, 200 5º 2ª 08006 Barcelona; Tel. (93) 418 54 93 Fax (93) 434 03 87
Producción: Artibox, 08008 Barcelona
Preimpresión digital: ClickArt 28020 Madrid
Suscrpciones: G+J España S.A., Marqués de Villamagna 4 28001 Madrid; Tel, (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: COEDIS S.A.Molins de Rey (Barcelona)
Impresión EKORD PRINTING, S. A

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

CALIFICACIÓN

Las características principales de los juegos están valoradas conforme a esta escala:

Aburrido Entretenido Bien Súper Genial



MEGADOSSIERS

PREVIEWS

Un primer vistazo a esos juegos súper nuevos para ir conociéndolos.



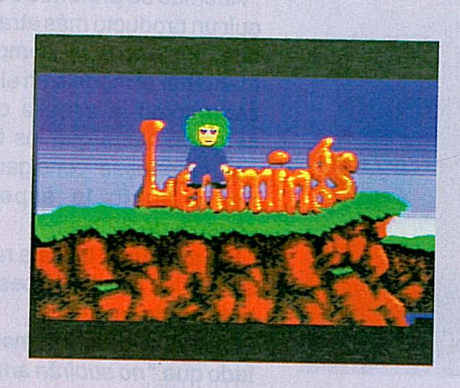
ZAPPINGS

Resulta difícil elegir un juego ¿verdad? Tal vez te podemos ayudar en estas páginas.



MES...

REPLAY



SECCIONES





MEGA NOTICIAS

Estará disponible a mediados de 1993

Sega prepara una nueva versión de la Mega Drive

La próxima primavera, Sega lanzará al mercado una nueva versión de su máquina estrella, la Mega Drive 2.

Aunque la nueva consola se parecerá mucho a la que actualmente se comercializa y los principales cambios se referirán al aspecto físico del aparato y no a su interior, la Mega Drive 2 será, en palabras de Nick Alexander, responsable europeo de Sega, *"más pequeña, más sexy y más lustrosa"*.

Es decir que jugar con la nueva consola va a ser una experiencia alucinante con sólo ver la propia máquina.

El anuncio de esta nueva versión de la consola más impresionante de Sega se produce en un momento en el que las ventas han crecido hasta el punto de que se puede decir que se trata de un auténtico *"best seller"*.



Compatible

Como es lógico, no va se van a producir cambios técnicos que afecten al funcionamiento básico del aparato, por lo que todo el software que corra en la actual Mega Drive seguirá siendo válido para el nuevo modelo, pero sí existirán cambios pensando en el futuro.

El primero de ellos será que las conexiones para el CD ya no serán en vertical, sino que ambos dispositivos se conectarán de forma que uno quede junto al otro ocupando entre los dos el mismo espacio que la actual Mega Drive.

Estos cambios responden al interés de Sega en conseguir un producto más barato de producir, de forma que no haya que aumentar los precios, sino buscar la reducción de costes.

Además se pretende conseguir un producto más atractivo que permita a la compañía mantener el modelo en el mercado como la estrella de su catálogo hasta que los técnicos japoneses consigan poner a punto la esperada consola de 32 bits.

Sin embargo, la mala noticia es que los precios, a pesar de todo, podrían subir.

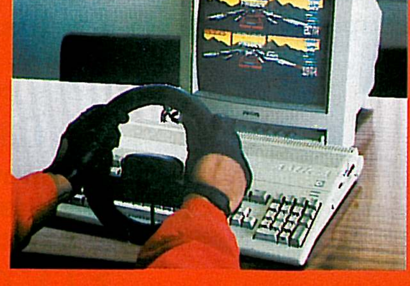
Nick Alexander ha manifestado que *"no subirán antes de Navidades, pero es una definida posibilidad que lo hagan en el próximo año"*.

La Mega Drive 2 no llegará a los mercados internacionales por lo menos hasta abril o mayo de 1993.

El campeón del mundo Nigel Mansell ficha por Logic 3

Tras varios duros meses de duras negociaciones, Logic 3 ha conseguido firmar un acuerdo con el campeón del mundo de Fórmula 1, el británico Nigel Mansell.

El contrato da a la compañía los derechos de explotación del nombre y la fama del conductor para promocionar su controlador, llamado Freewheel, para videojuegos.



Se espera que, después de la firma del contrato, Logic 3 ponga a la venta este especial sistema de control a partir de este mismo mes. Ashvin Patel, director de la empresa inglesa, ha manifestado su satisfacción por haber alcanzado este acuerdo y ha dicho que *"naturalmente estamos encantados que de Nigel participe en nuestro equipo. De hecho, el momento no podía ser mejor. Ahora vamos a lanzar nuestros productos en el mercado americano y Mansell va a competir en la fórmula Indy. No podíamos haber deseado nada mejor"*.

Los rumores apuntan ahora hacia el hecho de que Nigel Mansell se estuviese preparando para la próxima temporada en un lugar no revelado, pero utilizando el Freewheel y su videojuego favorito. Si es así, sus posibilidades para alzarse con el campeonato norteamericano serían mucho mayores que las de sus competidores.

Aunque, de momento, este periférico no estará disponible más que para ordenadores personales, parece que Logic 3 tiene la intención de sacar versiones para consolas dentro de muy poco tiempo.

En los últimos tiempos, los más famosos deportistas han prestado su nombre para la comercialización de video juegos. Ejemplos de ello en el mundo del motor son Ayrton Senna, Carlos Sainz o Alain Prost, aunque hay otros casos en diferentes deportes. Su aportación garantiza la calidad de los productos.

MEGA NOTICIAS

MICRO NOTICIAS

Sega Japón no se conforma con vender más videojuegos y consolas que nadie y con tener el mejor software para máquina s recreativas. Ahora también quiere tener el mejor parque de atracciones. Durante un único día del mes de diciembre, la compañía convirtió el Ryogoku Kokugi-Kan (algo así como el Bernabéu de la lucha sumo) en una gigantesca sala de diversiones llamada Sega World-La leyenda del planeta Mega. Cada uno de los 10.000 privilegiados visitantes tuvo que presentar una copia del juego Sonic para poder acceder al recinto.

Los videojuegos con puro sabor japonés están empezando a causar estragos en el mercado europeo. La prueba está en la compañía Wolf Team, un prolífico fabricante que, entre sus mayores éxitos cuenta con Thunder Force FX y que acaba de presentar Time Gal. No hay más que ver el aspecto de los personajes que en él participan para ver de donde ha salido la inspiración.

Más noticias sobre la Mega CD. Sega ha anunciado que utilizará tres tipos de lectores de discos compactos para cada una de las tres zonas en que se divide el mercado mundial: Estados Unidos, Europa y Japón. Esto quiere decir que cada modelo de Mega Drive sólo podrá acceder a su respectivo modelo de lector CD.El argumento que da la firma japonesa es que en los discos se contiene material que no está patentado en todo el mundo y que una compatibilidad total podría dar lugar a problemas legales.

Por cierto, que ya se están anun ciando más y más juegos para este sistema. Entre las novedades que pronto veremos por estos lares destacan Btaman Returns, Sim Earth, The Secret of Monkey Island 1 y 2, Terminator 2, Wing Commander, Stellar 7, Police Quest 3, Leisure Suit Larry, Hook, Space Quest IV, Road Blaster FX, Wolfchild, Black Hole Assault, The Third World Warm, Street Fighter 2 o WWF Mega Wrestlemania. Muchos de ellos, procedentes del mundo PC.

Un ordenador personal compatible con la Mega Drive

Amstrad presenta el Mega PC

Amstrad ha lanzado al mercado un curioso producto llamado Mega PC, un híbrido entre un ordenador personal compatible PC y una consola Mega Drive de Sega.

Se trata de un sistema dotado de un procesador 386SX pero capaz de entender los cartuchos de Mega Drive a través de un lector especial colocado en la carcasa como una unidad de disco flexible más. Además contará con un lector de discos de 3,5 pulgadas.

Lo que parece claro es que los video juegos no podrán ser copiados al disco duro ni a disquetes.

Su precio en el mercado británico será de 999 libras (algo así como 175.000 pesetas). Por lo que se refiere al proceso de comercialización, se trata de un producto puramente Amstrad en el que Sega sólo aporta la imprescindible licencia para poder utilizar sus lectores de cartuchos.

De hecho, Sega no tiene ningún interés en el posible mercado de esta máquina y se está distanciando de ella deliberadamente, lo mimo que ha sucedido con el modelo presentado por JVC en algunos países.

Al parecer, el Mega PC incluirá algún juego para Mega Drive, que podría ser el popular Sonic, the Hedgehog, aunque este extremo no ha podido ser confirmado. Tampoco se sabe si el sistema llegara o no a España .

New Zealand Story, un juego recomendable



El juegode la firma TecMagik para Master System "The New Zealand Story" ha obtenido un importante éxito al ser considerado por la Guía de Buenos Juegos inglesa como *"altamente recomendable"*.

Esta Guía es un libro que edita la National Toy Libraries Association de Gran Bretaña. Los juguetes se prueban durante tres meses por niños, padres y profesionales que los analizan y dan una valoración que refleja aspectos como duración, valor del juego, potencial de aprendizaje y versatilidad. Se incluyen luego los resultados en un libro que, en Inglaterra, es utilizado casi como una perfecta guía de compras por los padres preocupados por la influencia de los juguetes en el desarrollo de sus hijos.

The New Zealand Story, las aventuras de Tiki el kiwi, ha sido descrito en este libro como un juego atractivo para todos los miembros de la familia y capaz de estimular la interacción. En la aventura, Tiki vive en paz con sus amigos los kiwis y su novia Phee-Phee, hasta que Wally, la malvada morsa, destruye la coexistencia pacífica secuestrando a todos los kiwis menos a Tiki. Este se embarca en una misión de rescate que sólo podrá tener como resultado la vuelta a la normalidad.

Por otro lado, la misma casa TecMagik está preparando el lanzamiento del juego Andre Agassi Tennis, desarrollado por la compañía en colaboración con el campeón de Wimbledon. Esperemos que tanto este juego como el resto de los que se vayan desarrollando con el tiempo, lleguen a obtener la misma calificación de recomendables.

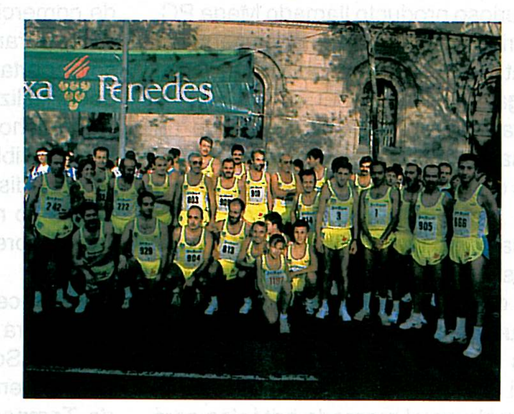
MEGA NOTICIAS

Canadian apoya a los deportistas españoles

Los integrantes del mundo consolero, a diferencia de lo que se dice por ahí, no está reñidos con el deporte aficonado y de competición.

Como muestra de ello, el interés que el grupo Canadian a demostrado por el mundo del atletismo. Canadian ha iniciado lo que se espera que sea una fructífera colaboración con el equipo Domingo Catalán Fondistas Club, una grupo que bajo la tutoría del tricampeón mundial de maratón Domingo Catalán y con el apoyo económico de Canadian y la marca de prendas deportivas Puma, espera seguir la marcha triunfal que ha llevado desde su formación en el año 1989.

La primera ocasión en la que el equipo participó con el patrocinio del grupo fue en la XI Edición de la Cursa de la Gran Vía, celebrada el pasado mes de noviembre en Barcelona. En esta prueba se inscribieron 55 miembros del club y tres de ellos (Manuel Martínez Mallado, Emiliano García y Federico Wilmont) coparon los tres primeros puestos de la clasificación general. Teresa Forn, del mismo equipo, fue la primera entre las mujeres y el club consiguió alzarse con el primer puesto en la clasificación por equipos.



Entre los éxitos cosechados por Domingo Catalán Fondistas Club cabe destacar la victoria de Esteve Sala en los 100 Km en pista de Tarrasa el pasado 31 de octubre o el tercer puesto (único español en el podio) de Jordi Ribas Giralt en la Maratón de Valencia de 1991, carrera en la que el club fue campeón por equipos.

La próxima vez que tengamos oportunidad de ver en acción a los patrocinados de Canadian será el 7 de febrero del próximo año 1993, precisamente en la Maratón de Valencia.

Más accesorios para las consolas Sega

Organizador para Mega Drive

La compañía británica LMP Gamester ha puesto a la venta un organizador para Mega Drive que no puede ser definido más que como una excelente idea.



Un maletín, denominado Action Case para Sega Mega Drive permitirá a sus afortunados poseedores conservar a salvo de cualquier inclemencia del tiempo, del polvo o de la suciedad, no sólo su consola preferida sino también sus juegos favoritos.

Dentro de la maletita, hay diversos compartimentos en los que se pueden almacenar por separado y perfectamente protegidos la consola, el alimentador, un mando, los cables de conexión, el manual de instrucciones y hasta cuatro juegos.

Dos cierres de clip impedirán que el portafolios se abra al ser golpeado fortuitamente. Además, esta misma compañía ofrece un contendor apilable para los cartuchos, ya sean estos de Mega Drive, Master System o Game Gear, además de los de otras consolas. En cada uno de ellos caben hasta 15 cartuchos conservados en sus cajas originales. El problema es que la compañía en cuestión es británica y, a menos que vayais al Reino Unido habrá que esperar a que contacte con un distribuidor español.

Game Genie en versión Mega Drive

La firma Hornby ha puesto ya a la venta en varios países europeos la versión para Mega Drive de su Game Genie. En las cadenas de televisón y la prensa inglesas ya es posible ver los anuncios que glosan las maravillas de este "mejorador de juegos".

Como todos vosotros sabéis, este aparato se conecta a la consola de la misma forma que un cartucho convencional y luego se "pinchan" en el los cartuchos propiamente dichos.

La ventaja del dispositivo es que permite al jugador modificar algunos parámetros importantes (como el número de vidas o las claves de acceso), de forma que llegar al final de los más complicados videojuegos sea cosa de coser y cantar.

Hay quien dice que esto no es deportivo y que un periférico como el Game Genie, en la versión que sea, no tiene sentido. Para otros las ventajas (y el precio) compensan la pérdida de emoción.

Lo que está claro es que, al menos en nuestro país y de la mano de Famosa, el aparato ha tenido gran éxito hasta ahora. Seguro que con la versión para la Mega Drive, las ventas aumentan sensiblemente.

Los creadores del Game Genie tienen grandes esperanzas puestas en la nueva versión.

Para conseguir el éxito comercial han puesto todo su empeño en que pase todos los controles de calidad.

MEGA NOTICIAS

Superman volverá a la vida gracias a las consolas Sega



Aunque sus creadores decidieron hace unas pocas semanas que había llegado el momento de que Superman pasara a mejor vida, los programadores de Virgin no están muy de acuerdo con esta opinión y están poniendo a punto una versión de las aventuras del súper-héroe para las consolas Master System y Game Gear.

Todavía no hay un título para el juego, pero en él el hombre de acero será capaz de repetir las proezas que le hicieron famoso en los cómics, en la televisión y en el cine.

Podrá volar a más velocidad que la más rápida de las balas, podrás saltar sobre los edificios más altos sin despeinarse y será capaz de escribir con pluma sin dejar borrones.

Este es un filón que, en una época de continuo recuerdo de lo mejor de las pasadas épocas, no hay que dejar pasar. Además su muerte dará mucho juego.

Lo que si está diseñado es la trama de juego, Superman tendrá que rescatar a una serie de niños y a algunas focas blancas de las garras de una pandilla de supervillanos.

Para ello contará con sus súper poderes habituales: la vista de rayos X, la súper fuerza, la súper velocidad, etc.

Es decir que Superman no se conforma con quedar arrincondao en las colecciones de cómics y tiene la intención de volver a la carga, aunque sea en forma de sprites y moviéndose por medio de los diferentes scrollings.

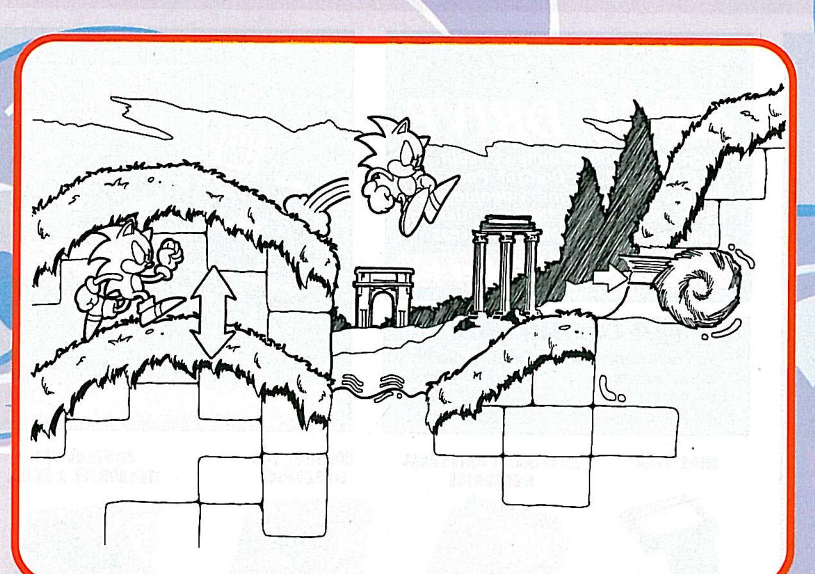
De la misma forma que otros superhéroes han vivido una segunda juventud y han vuelto a la lucha contra el mal gracias a los juegos consoleros (véase Batman, Spiderman, Bart Simpson), el hombre del eterno rizo en la frente no podía ser menos.

Los fans del superhombre venido de Kriptón esperamos impacientes los cartuchos para nuestras consolas.

EL CREADOR DE

SONIC

A raíz de nuestro último viaje a la sede central de Sega en Japón tuvimos la oportunidad de conversar con Mr. Kanari, el creador de Sonic. Bueno, para ser exactos, hay que decir que Mr. Kanari es en realidad quien ha dirigido el trabajo del equipo que ha participado en el desarrollo del juego, que ha necesitado a quince personas, entre dibujantes, creadores de conceptos, programadores y músicos. Se podría decir pues, que Kanari es el alma de este equipo que ha conseguido llevar a cabo el proyecto.



Mega Force: Mr. Kanari, cuéntenos cuáles fueron las razones que le impulsaron a crear Sonic.

Mr. Kanari: Habíamos creado héroes Sega para la consola Master System, como Alex Kidd, Wonderboy o incluso Shinobi, y el tiempo ha demostrado que estos personajes han tenido bastante peso en el éxito conseguido por la consola. Cuando llegó la Mega Drive, nos pareció importante crear un nuevo personaje que el público pudiera identificar con la consola, y Sonic fue el elegido.

M.F.: ¿Por qué eligieron un erizo azul?

Mr.K.: Teníamos claro que los chavales preferían un personaje tipo mascota, por ello pusimos a los dibujantes manos a la obra e hicieron un montón de personajes que seguramente serán los héroes de futuros juegos. Había toda clase de animales y de seres humanos. Al final nos decidimos por el erizo porque simbolizaba muy bien la idea de velocidad que corresponde a la Mega Drive. Y en cuanto al color, la elección estaba clara: el azul es el color de Sega.

M.F.: ¿Imaginaron entonces que Sonic tendría tanto éxito?

Mr.K.: Estábamos seguros de que Sonic gustaría al público, pero también nos sorprendió su fantástico éxito. Ahora Sonic es una auténtica estrella que está haciendo mucho por la imagen de nuestra compañía.

M.F.: ¿Fue suya la idea de acompañar a Sonic con un amigo, el simpático zorro de Sonic 2?

Mr.K.: No, la idea no surgió de mí. Además, hay que señalar que Sonic 2 no fue desarrollado en Japón, como la primera versión, sino en la sede de



Sega en USA.

M.F.: Muchos lectores de Mega Force habían sugerido que Sonic debería tener una amiguita. ¿Sega tiene previsto añadir ningún personaje más a los dos existentes o no piensa crear más?

Mr.K.: Efectivamente, Sega ya había constatado el deseo del público de dar nuevos amigos a Sonic, y en la actualidad hay varios proyectos al respecto que se están estudiando, que no excluyen la idea de dar una amiga a Sonic. De hecho, una revista de tiras cómicas japonesa publica regularmente una serie dedicada a Sonic, quien tiene todo un grupo de amigos. Bueno pues... ¿por qué no hacerlo en un juego?



M.F.: ¿Cuántas personas han trabajado en el proyecto de Sonic y cuánto tiempo ha llevado el desarrollo del juego?

Mr.K.: Más de quince personas han participado en la realización del juego. En total, el desarrollo de Sonic nos ha llevado casi un año y medio, bastante más tiempo que la mayoría de los juegos Sega.

M.F.: ¿Hay ya en preparación algún nuevo juego sobre el erizo de Sega?

Mr.K.: La división Arcade del servicio de investigación y desarrollo de Sega está a punto de terminar un juego sobre Sonic. No se trata de una nueva versión de algo ya existente para consola, sino de un programa totalmente nuevo, diseñado especialmente para las máquinas recreativas. Este hecho es muy importante porque es la primera vez que se da un caso así: el paso de un personaje de consola a una máquina recreativa, ya que hasta el momento siempre eran los juegos de máquinas recreativas los que eran versionados para consola. Pero el éxito de Sonic nos obligaba a hacerlo.

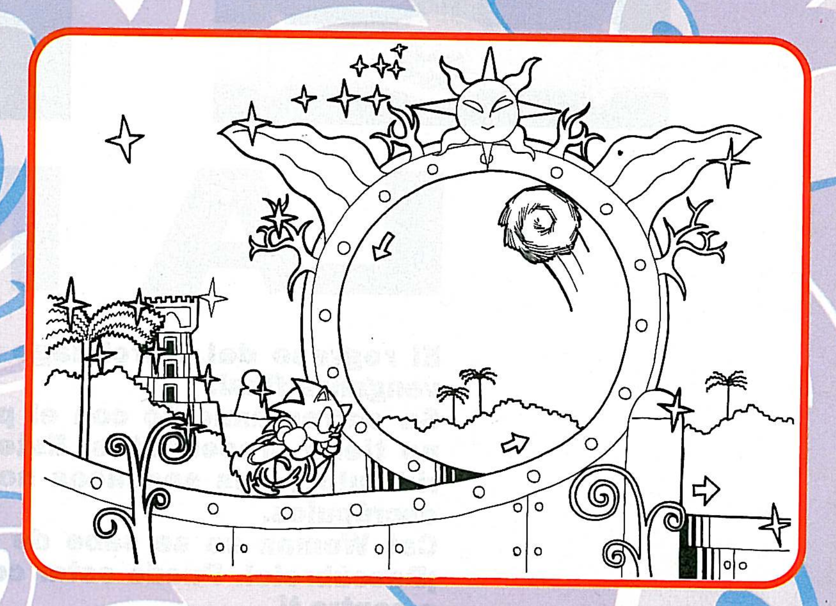
M.F.: ¡Gracias, Mr. Kanari, y esperamos ver pronto nuevas aventuras de nuestro héroe favorito!



La tira cómica japonesa dedicada a Sonic.

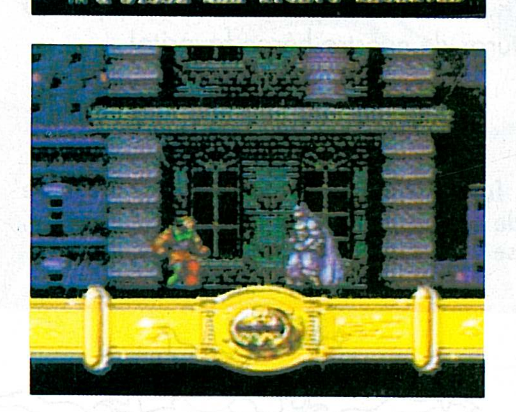
痛快！超音速ギャグ
#6 リトル・ジョンを救う
作・森本サンゴ
★今日も平和なヘッジホッグタウン……のはずが、おっとどっこいだ!!
原案／寺田憲史 ©1991 SEGA
パクパク
ムシャムシャ
ムグムグ
ゴックン
へへへ
パッ
しかしリトル・ジョンはよく食べるな。
そう?ふつうだよ。
モグモグ
キミたちも少し食べる?
いや、いいよ。見てるだけでおなかがいっぱいだよ。
あっそう。よかった。
よう、リトル・ジョン、元気か。
あ!
ああっ、アントン。
■イベント情報／クリクリSEGAバトル「ソニック」のゲーム大会に、みんなで行こう／
8月9日まで東京・池袋メトロポリタンプラザ8階にて開催中。入場無料／ 問い合わせ☎03-3742-7068
110

Estos dibujos fueron realizados por los creadores de Sonic, antes de que comenzara el desarrollo del juego, y en ellos ya se ve el espíritu del juego y su calidad.



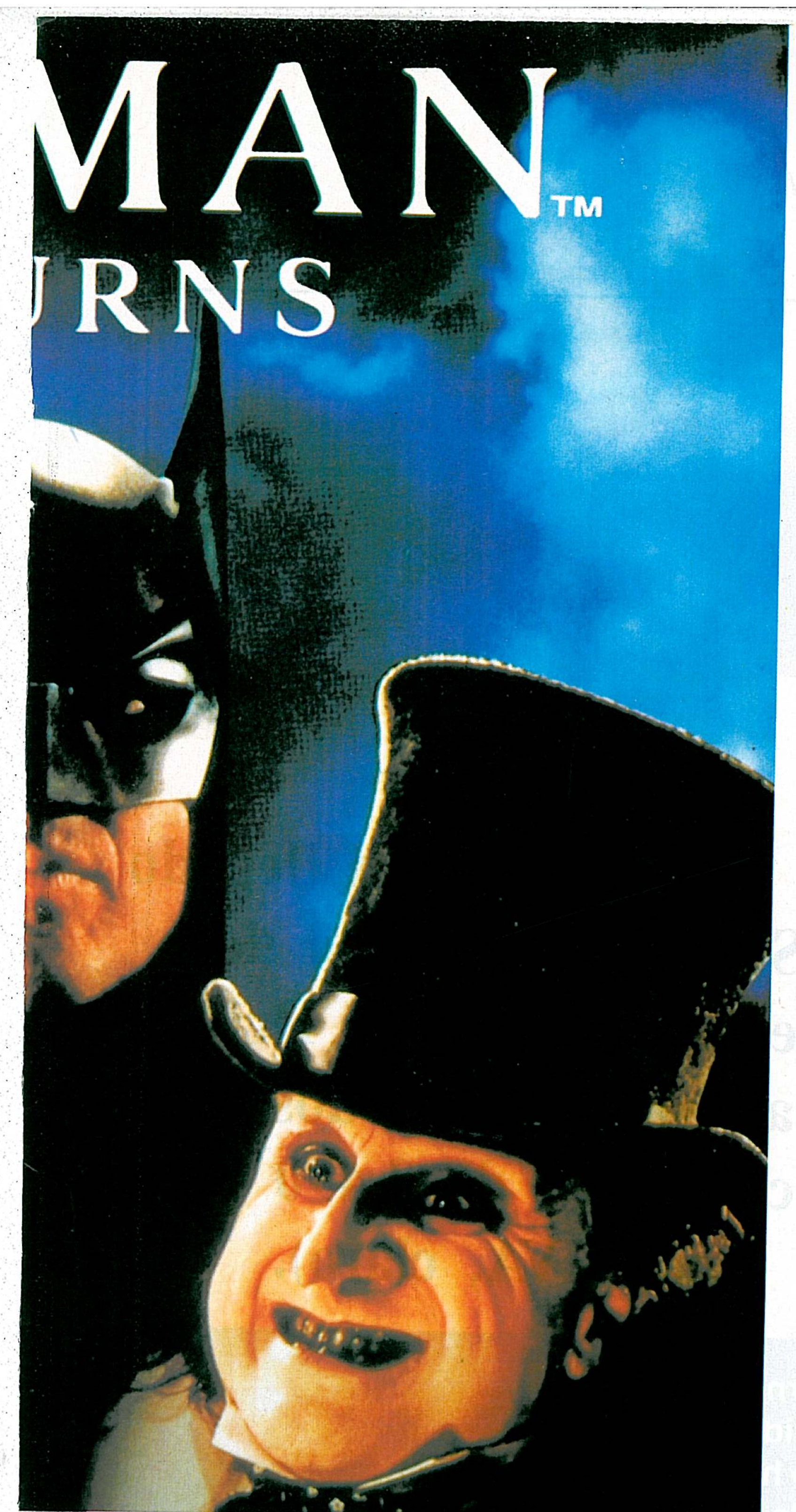


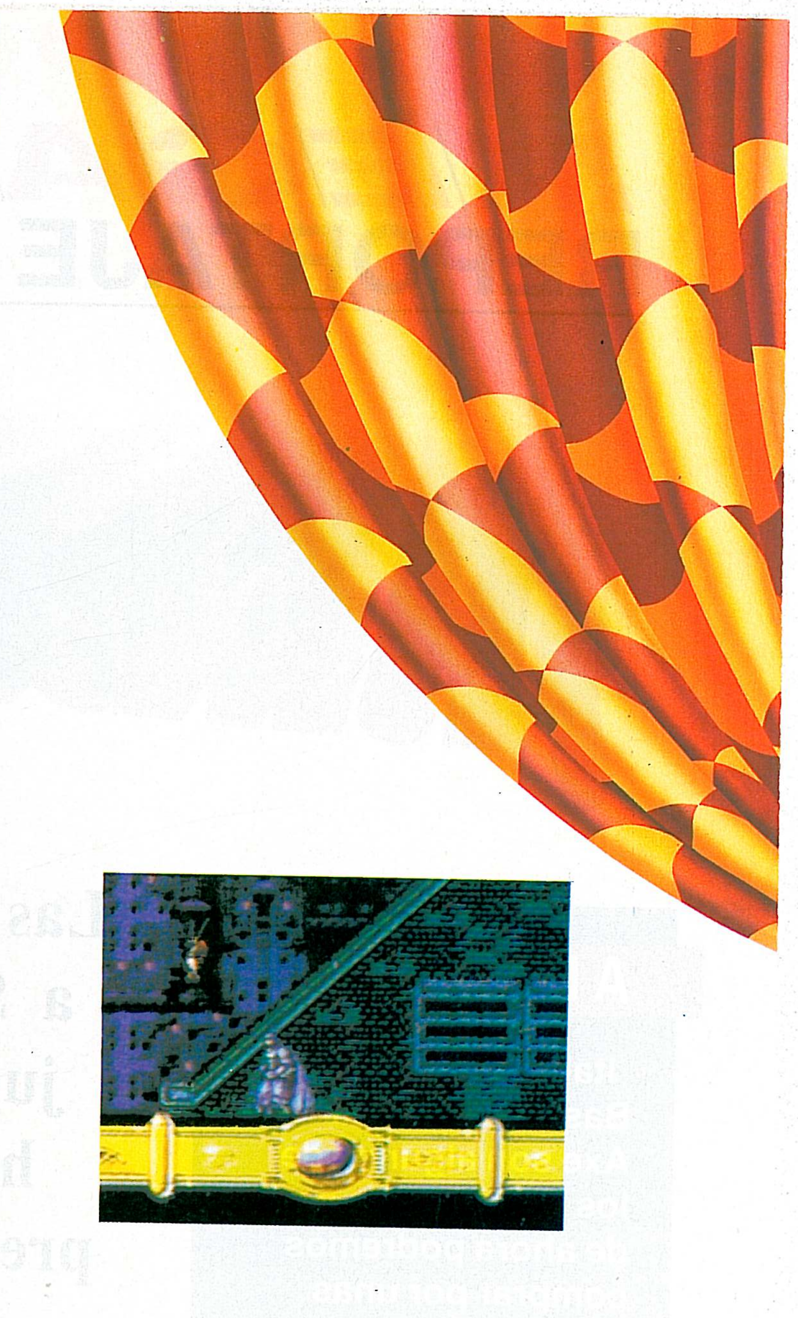




LA NOCHE

El regreso del Murciélago para la venganza final.
Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!. Puede estar contigo... o contra tí.
¡Házle el lío!.
La noche es tuya.


MAN™
URNS







Las rebajas ya han llegado a Sega. Un total de doce juegos para Mega Drive han sido relanzados al precio único de 3.490 ptas (más IVA, claro).

A BUEN PRECIO

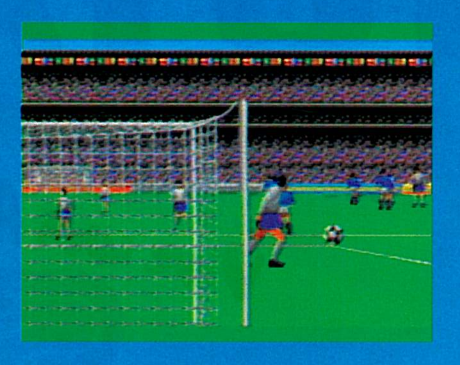
Italia 90, Super Real Basketball, o Golden Axe son algunos de los títulos que a partir de ahora podremos comprar por unas cuatro mil pesetas.

Sin duda alguna esta es una ocasión de oro para completar nuestra querida colección de cartuchos o para empezar a hacerla.

Además, ahora nadie tendrá excusas para no regalarnos un juego estas Navidades.

Por si no has tenido ocasión de ver estos cartuchos en su día, o por si necesitas que te refresquen la memoria, aquí tienes un comentario de cada uno de esos doce juegos superbaratos.



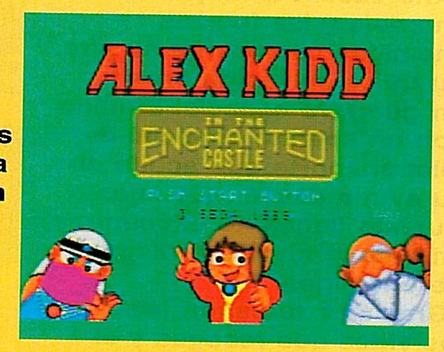


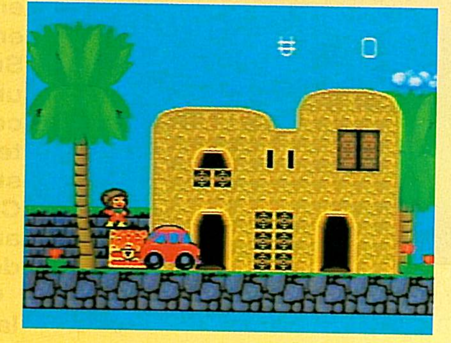


Alex Kidd in the Enchanted Castle

Es difícil olvidar la historia del muchacho que corre mil peligros para liberar a su padre, el rey Thor, retenido en el planeta Paperock. Miles de bichos que se enfrentan a Alex, juegos imposibles y un total de once niveles (la ciudad Rookletown, la pradera, el mar, el desierto de escorpiones, las pirámides, la selva Hiho, la ciudad del trópico, las dos montañas rocosas, el cielo y el castillo en el cielo) te esperan.

Por suerte, podrás recoger tesoros, pegar puñetazos y patadas a diestro y siniestro y utilizar varios elementos, como el brazalete del poder, la motocicleta Sukopako, el pedicóptero, el canguro, el bastón del brujo, una capa y una prenda.

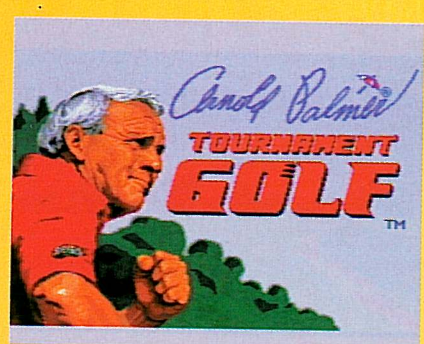








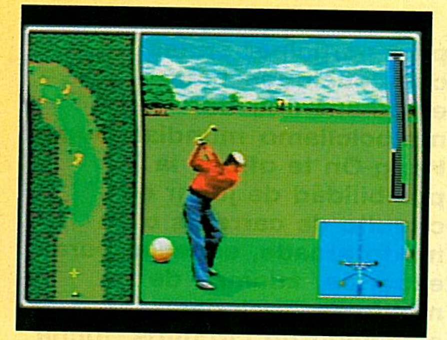
Arnold Palmer Tournament Golf



Una brillante elección para los amantes de este deporte, que podrán codearse con quince jugadores profesionales de todo el mundo, disfrutar de las vistas de campos de primera clase y realizar cualquier movimiento, saltando obstáculos de agua, subiendo pendientes o dominando hooks o slices.

Si todo ello te parece muy complicado, antes de elegir el modo torneo, prueba a hacer unos cuantos hoyos o incluso entrenarte con el modo de prácticas. Y si te sientes muy inexperto, un caddy acudirá en tu ayuda y te aconsejará el uso de los palos. Seguro que tras unas cuantas partidas calcularás perfectamente la dirección y velocidad del viento, la distancia del hoyo y la potencia del disparo.





MEGA REPORTAJE

Space Harrier II





Año 6236. Fantasyland está en crisis y las fuerzas enemigas campean a su aire. Su única salvación eres tú, un guerrero espacial armado con un aparato especial de teletransporte que acude en su ayuda desde muy lejos. Cuando llegas, te encuentras ante doce niveles repletos de enemigos.

Gracias a tu cañón láser, las vidas que recoges y el disparo rápido, podrás deshacer la estrategia de las hordas diabólicas y salvar a Fantasyland. Puedes empezar en cualquiera de las doce etapas, cambiar el sentido de vuelo de Space Harrier, moverlo en ocho direcciones, elegir nivel de dificultad y pilotar un platillo volante en una etapa extra de puntos.





Super Hang On





Agárrate fuerte y prepárate para participar en las competiciones más emocionantes del motociclismo mundial. Super Hang-On te ofrece la posibilidad de jugar en circuito de carreras o en modo arcade, especial para expertos, además de múltiples opciones: selección de circuitos, lucha contra siete rivales, cuatro continentes que atravesar, carreras contra reloj que dan paso a nuevas etapas...

Cuentas con la ayuda de tu patrocinador, que te dará el dinero necesario para competir, y con la del mecánico, que pondrá a punto tu máquina según las normas de rendimiento más altas.



Golden Axe

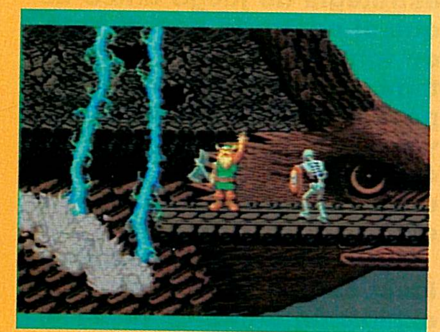
Despierta al guerrero mítico que todos llevamos dentro y enfréntate a Death Adder, que ha invadido Yuria, secuestrado al rey y su hija y robado el Hacha Dorada. Conviértete en Ax-Battler, el bárbaro de enorme fuerza y coraje, o en Tyris-Flare, la amazona espadachina y maga, o en Gilius-Thunderhead, el enano del



hacha mortífera. Y si puedes, juega con un amigo eligiendo personajes diferentes.

Lo "único" que hay que hacer es derrotar a los soldados y las bestias de Death Adder a lo largo de ocho niveles hasta llegar al castillo, y aprovechar las armas, puntos y vidas que dejan los enemigos al morir.







Last Battle









Viajemos ahora a un extraño futuro en el que la Tierra ha sido dominada por bárbaros, que han capturado a Alyssa y Max, la amiga y el hermano de Aarzak, nuestro héroe.

Este deberá rescatarlos y librar "la última batalla" con Garokk, y para ello averiguar el secreto del creador del Jet-Kwon-do, y utilizar sus mejores técnicas de lucha marcial.

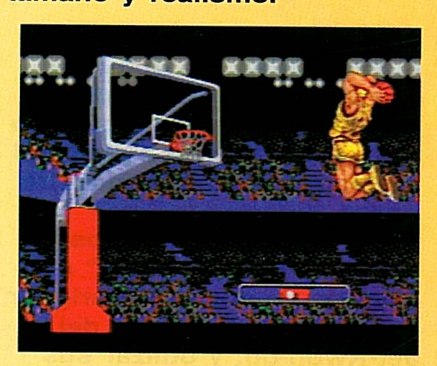
Last Battle tiene los movimientos usuales en estas luchas e incluye laberintos en los que ganar más puntos, fases de conversación con enemigos y aliados, cuatro niveles con diez áreas cada nivel que hay que completar, mapas para elección de recorridos...

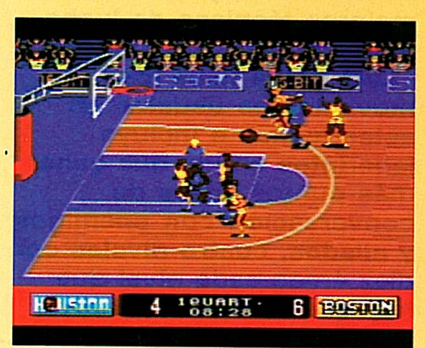
MEGA REPORTAJE

Super Real Basketball



Los amantes del buen baloncesto están de suerte, porque en la recopilación de Sega se ha incluido este cartucho que tiene todos los ingredientes del buen deporte: tapones, robos de balones, encestes, defensas, pases de pelota desde el capitán al resto del equipo, captura de rebotes, etc, todo ello con unos gráficos inmejorables, sobre todo en determinados momentos y en las increíbles repeticiones de las mejores jugadas con gráficos de gran tamaño y realismo.



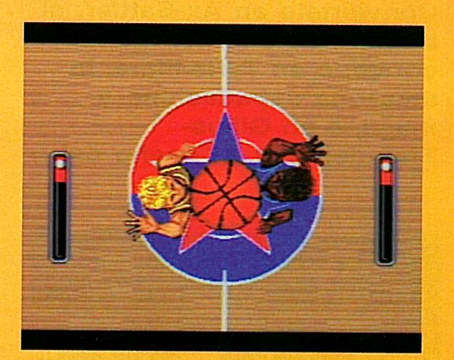


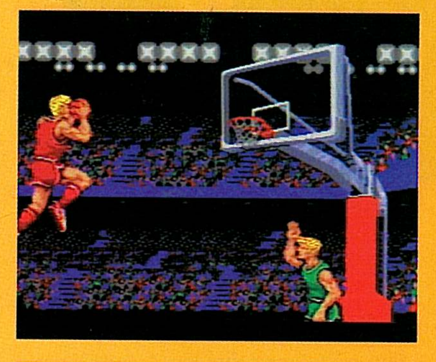
El jugador puede asumir el papel de preparador, y seleccionar uno de entre ocho posibles equipos (pertenecientes a ocho ciudades diferentes de Estados Unidos), preparando a sus componentes, estudiando su rendimiento individual y llamándoles a la defensa. Si el partido falla, es posible pedir tiempo muerto y cambiar la estrategia de juego antes de que el contrario nos derrote de forma definitiva. Pero también puede asumir el papel de estrella del equipo, y pasar el balón a los compañeros, intentar encestar, liderar la ofensiva, etc.

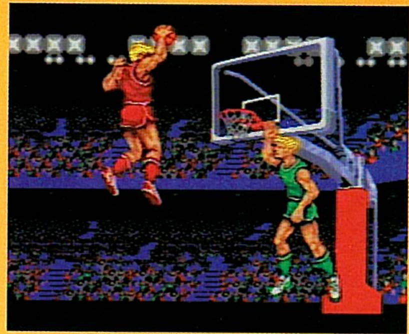
Para mejorar la habilidad, lo ideal es utilizar el modo exhibición antes de pasar al verdadero torneo, en el que se compite con la propia consola o con algún amigo, ya que se ha incluido un modo de dos jugadores.

Pero además de todo ello, para aumentar el realismo, los desarrolladores de este cartucho han incluido muchas más posibilidades: se puede pedir tiempo muerto, elegir la duración del juego (de 20, 48 u 80 minutos), modificar la velocidad del mismo (dos posiciones), hacer pruebas de animación para ver algunos tiros que luego se producirán en el juego y escuchar sonidos y músicas, seleccionar nivel de dificultad y crear informes sobre el rendimiento de los jugadores.







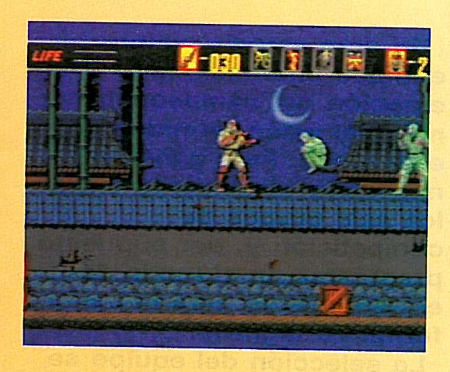




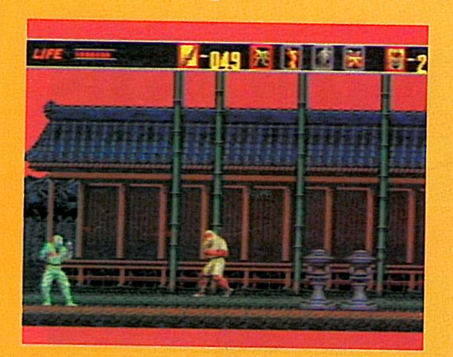
The Revenge of Shinobi

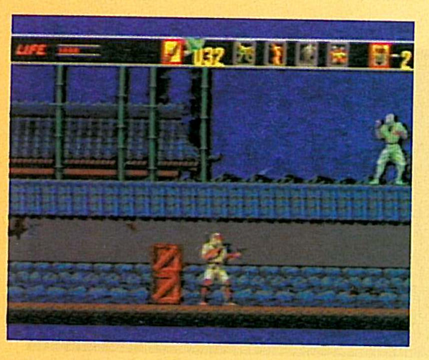
Shinobi cuenta la historia de Musashi, el ninja maestro cuyos pies y manos pueden hacer más daño que un tanque. Ha aprendido los secretos del arte del sigilo, del Shinobi, y ahora debe ponerlos a prueba contra los esbirros de Neo Zeed, luchando contra ellos en todo el mundo.





Puedes elegir nivel de dificultad, sonidos, número de cuchillos, conseguir armas escondidas, localizar a los enemigos en los mapas y aprovechar las posibilidades de saltos y las cuatro artes secretas del Ninjitsu para luchar (trueno, dragón de fuego, vuelo y explosivo humano) en los ocho campos de batalla que te esperan.





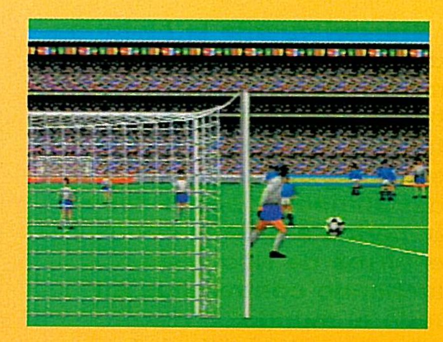


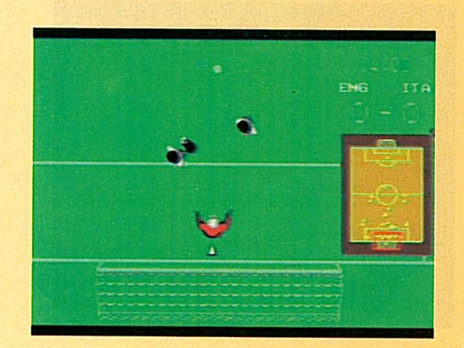
World Cup Italia 90

Un gran estadio, veinte equipos internacionales y la emoción del campeonato mundial están reunidos en este juego. Para ganar es necesario clasificarse entre los seis grupos de competición y, por supuesto, prepararse en el modo de entrenamiento será la mejor forma de lograrlo.

La selección del equipo se hace según los valores de cada uno de los jugadores, con su particular ataque, defensa, velocidad... y se establece una liga de varios días. A este realismo se añade el de los gráficos, el escenario y los movimientos: saques de banda, de esquina o de portería, control del portero, regates, etc.









Michael Jackson's Moonwalker



No parece que un juego sobre Michael Jackson necesite presentación: su música y sus movimientos, que imitan los bailes del cantante, son lo mejor de esta historia en la Michael deberá detener al más malo de los malos, Mr. Big, que secuestra a todos los niños de la Tierra para acabar con el amor en el mundo



lavándoles el cerebro.

Pero gracias a la magia que le otorga una estrella fugaz, Michael podrá girar sobre sí mismo, dar patadas, bailar y buscar a los niños incluso en el Club 30. Y no pierdas de vista sus ataques: la rotación danzante, el ataque del sombrero, o el ataque danzante, que obliga a bailar hasta a los doberman.







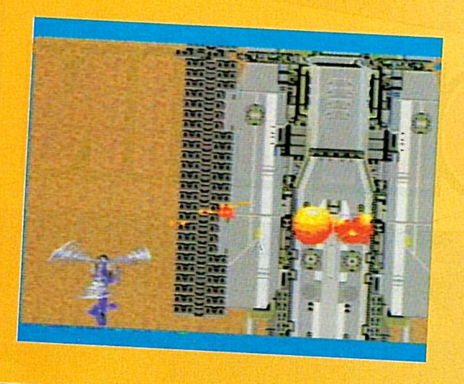


Super Thunder Blade

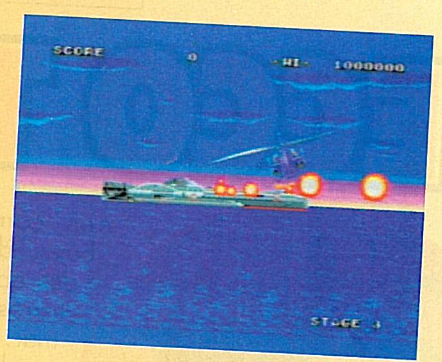
Este simulador de vuelo es una estupenda opción para quienes quieran volar y combatir al mismo tiempo. El objetivo es acabar contra unas tropas renegadas que se han reorganizado y quieren dominar el mundo libre, enviando todos sus efectivos desde una base súper secreta del Este por tierra, mar y aire.



Con tu helicóptero modificado, que vuela a 535 km/h, tu metralleta y el sistema de vuelo por ordenador, buscarás al enemigo por ciudades, desiertos, cavernas, océanos y refinerías, a lo largo de cuatro etapas, disparando cañones y misiles y esquivando los disparos del contrario.



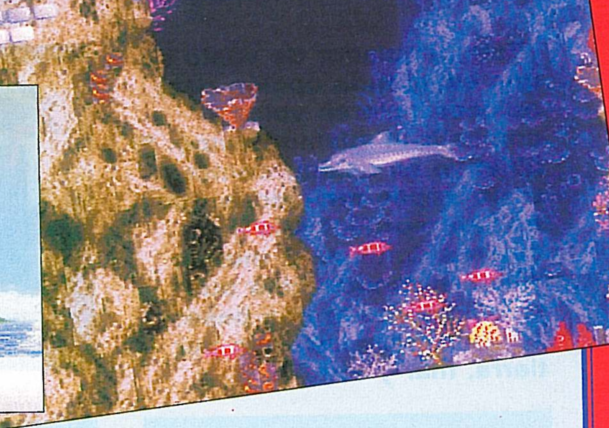




PREVIEW MEGA DRIVE

Con este delfín se te abrirá un nuevo universo en muy poco tiempo. Juega bajo el ambiente de la película "El Gran Azul" y, una vez que te hayas acostumbrado, te sentirás como si estuvieses en la piel del protagonista. Por tanto, tendrás que desarrollar toda la acción rápidamente y con destreza, ya que todo tiene lugar bajo el agua. Recuerda que el delfín es buscarlo a la superficie, donde el oxígeno no se agota. Todas las diferentes misiones que se te proponen al inicio del juego, tie-

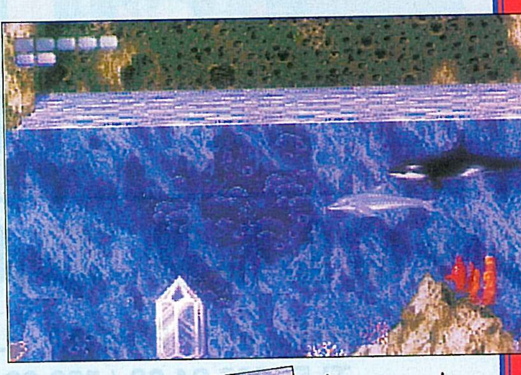




ECCO THE DOLPHIN

un animal mamífero que necesita aire para respirar. Durante el juego deberás encontrar las burbujas de aire que están diseminadas por todo el fondo oceánico, o subir a

nen como objetivo la búsqueda de determinados objetos que encontrarás en el fondo del mar. Pero has de tener cuidado porque debes recoger tan sólo los objetos que se determinan en la misión y respetar un orden muy concreto. Ecco también es un juego con un cierto grado de aventura puesto que has de ser muy astuto. Entre otras cosas deberás encontrar un pasaje secreto que se acciona con un mecanismo especial, enfrentarte a las almejas gigantes o nadar a toda velocidad entre bloques de piedra. Y por si esto fuera poco, tendrás que memorizar los diferentes caminos por los que pases, ya que los nombres no te ayudarán mucho. Saltos espectaculares, batallas a cabezazos contra las medusas, luchas con peces venenosos y mucho más... Todos los ingredientes marinos necesarios para



hacer de esta aventura submarina algo de lo más apasionante.

PREVIEW





El gran retorno de Mickey a las pantallas de la Master System de estas Navidades. La versión para esta consola no tiene mucho que ver con la anterior entrega de la serie (WorLd of Illusion), sino que más bien recuerda al primer episodio de Mickey para la Master System. Encontramos ahora al héroe de Walt Disney en una aventura llena de acción y plataformas. Después de ver lo que los desarrolladores de Sega han hecho en este juego, será difícil decir cuando van a ser capaces de superarlo. Aunque tiene un aire al primer episodio tiene varias novedades (extraños pasajes con caminos imprevisibles, por ejemplo). Todo se desarrolla en una vista de perfil que cambia a medida que avanza el protagonista, mientras que los decorados varían en scroll vertical, horizontal y multidireccional. Cuando encuentras a un enemigo que se acerca demasiado, hay que saltar por encima de él y destruirlo de un golpe por la espalda (es decir, que los disparos son fundamentales en este juego).

El sistema de puntos de vida es el mismo que en la anterior entrega, con la posibilidad de recuperar los ítems saltando de la misma forma que para eliminar a los enemigos.

Los escenarios son tan numerosos que es muy difícil describirlos todos, pero podemos decir que, en total, Mickey Mouse II se compone de trece niveles, que a su vez se dividen en muchos subniveles. Dos ejempos de cómo debes llevar el juego: en un pasaje en el que todo el nivel está en juego, Mickey debe correr porque será perseguido por las llamitas animadas que salta y se dispersan por todos lados; en otra pantalla, los misiles de curiosas cabezas peludas crean un increíble efecto. La originalidad y las novedades son tantas que será un verdadero placer descubrir las nuevas creaciones de la compañía Sega, a la que no se le agota la imaginación cuando se trata de este simpático ratón.



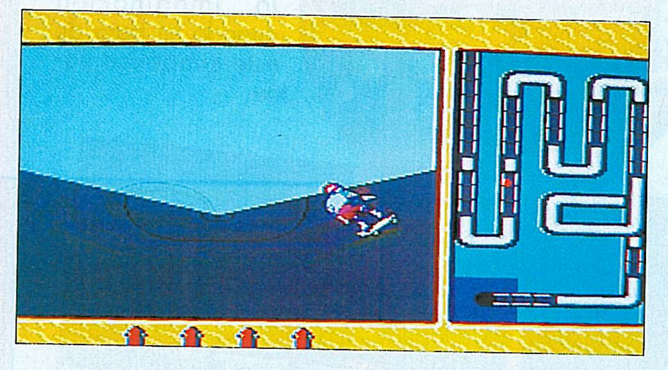
PREVIEW

MASTER SYSTEM

El programa consta de cuatro pruebas. Al principio, todo se desarrolla en un half-pipe ¿te suena? Se trata de patinar con el skateboard en una semiesfera (de ahí el nombre). Pero las cosas han cambiado respecto a la anterior versión, ya que se trata de una carrera. Hay un poco de bobsleigh (pero en version skate). A continuación puede que te apetezca hacer un poco de ala delta; en esta estupenda bahía californiana podéis beneficiaros de corrientes ascendentes para ganar altitud y así mantenerte en el aire todo el tiempo que quieras. Después es posible que desees practicar un poco de surf sobre nieve. Abandonado por un helicóptero en los alrededores de San Francisco deberás descender por una pendiente repleta de obstáculos: es el slalom. Para terminar, os encontraréis en el mar, con sus mareas y sus complicaciones naturales. Perseguidos por una ola gigantesca deberéis, con la fuerza de vuestros débiles brazos, mover la tabla sobre la que estáis tumbados. El objetivo es muy sencillo: zigzaguear entre los nadadores y las boyas olvidadas. Un descanso lleno de deporte te espera en California.



CALIFORNIA GAMES

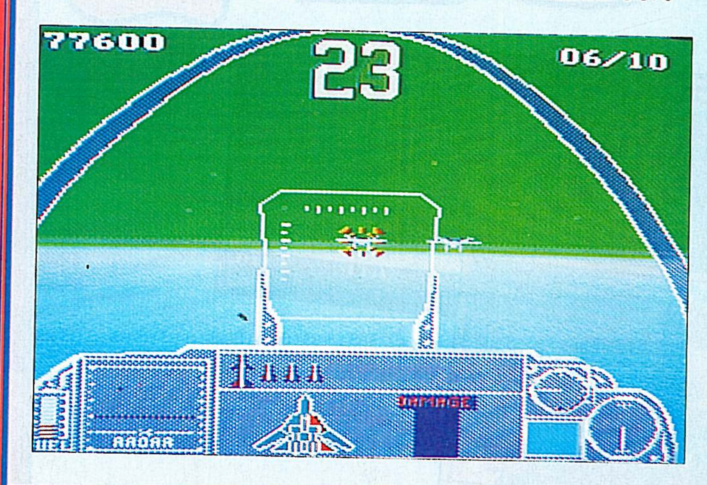


G-LOC AIR BATTLE



Prepárate para un show aéreo a una velocidad superior a Mach 1. A los mandos de un avión de combate supersónico, dotado de un armamento altamente sofisticado deberás llevar a cabo una serie de misiones. Con vistas desde fuera y desde dentro del aparato, tendrás que afrontar los duelos aéreos contra decenas de aeroplanos enemigos; tus misiles y tus ametralladoras serán indispensables en esta sucesión de batallas que no se detiene jamás. También tendrás que ser un buen piloto si quieres salir con vida de la empresa, de forma que si pierdes el rumbo, nadie evitará que te estrelles. G-Loc cuenta con una rapidísima animación que te hará descubrir las fuertes sensaciones de la aviación. Lo mejor en combates aéreos.





PREVIEW



SEGA WORLD TOURNAMENT GOLF

Este juego os permitirá recorrer dos campos diferentes de dieciocho hoyos llenos de trampas, bunkers y lagos, que tendrás que superar, además de los árboles que se encuentran en tu trayectoria. En el modo Campeonato podréis enfrentaros a más de cincuenta jugadores.

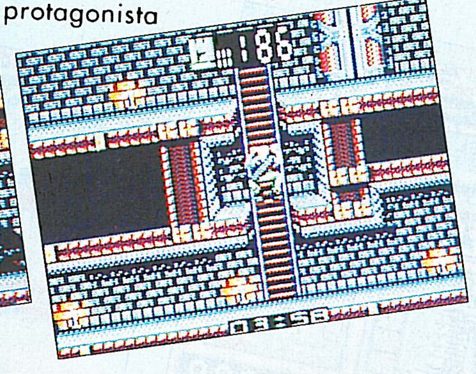
Como podréis suponer os hará falta utilizar las técnicas más depuradas para poder bajar a menudo del par. Una vez sobre el terreno deberéis decidir el efecto que vais a imprimir a la bola, la dirección de tiro, el palo, el tee..., todo ello teniendo en cuenta la configuración del terreno (evidentemente variable) y la fuerza y dirección del viento. El juego se beneficia de una animación ultrarrápida y de un scrolling perfecto que os permitirá hacer el recorrido elegido sin importar el momento en el que se empiece. Existe la posibilidad de hacer participar hasta cuatro jugadores de forma sucesiva, lo que os hará pasar grandes momentos.



ALIEN 3



Contrariamente a lo que podáis pensar, este juego no se parece gran cosa a la película del mismo nombre. La protagonista es, en efecto, el sargento Ripley (la actriz Sigourney Weaver), pero los escenarios y el número de aliens enemigos es distinto. Por lo tanto, no te enfrentarás a un solo alien sino más bien a docenas y docenas de sus compañeros. Deberás memorizar alguno de los recorridos, ya que todo es una especie de laberinto lúgubre y maléfico, donde deberás desarrollar tus habilidades al máximo. Sabes exactamente a cuántos rehenes debes liberar gracias a una ayuda que recibes en la parte superior de la pantalla. De la misma manera sabrás el número de aliens que se te acercan, el estado de tu lanzallamas, de tu metralleta, de tus granadas y de tus proyectiles de mano. Debes conservar y reponer tus armas ya que de ellas dependerá tu vida. La animación es muy buena y le acompaña una música excelente. La protagonista puede disparar en todas las posiciones y circunstancias. Un juego para los más bélicos.



PREVIEW

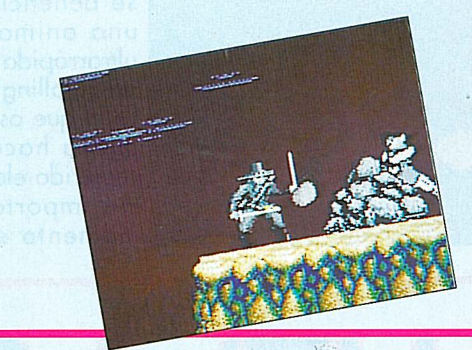


CHAKAN

Chakan es la historia de un maestro de artes marciales que debe acabar con los asesinos de su ciudad. Armado con dos fantásticas cuchillas super afiladas, una en cada mano, deberá encontrar entre los laberintos, los caminos verdaderos ya que hay muchos callejones sin salida. Los enemigos surgirán de cualquier rincón del laberinto, pero gracias a tus conocimientos mágicos, podrás acabar con ellos. Gracias a una manejabilidad excelente podrás andar, correr, saltar, agacharte y todo para sobrevivir. Las músicas están pensadas para acentuar todavía más el ambiente terrorífico del juego. Todos tus golpes son casi reales y todos muy certeros. Nuestro héroe, con la ayuda de Merlín el Encantador, conseguirá llevar a buen término la misión. El espíritu de Chakan es verdaderamente puro, y podrá con todos sus enemigos, incluso con los boss de final de nivel. Un juego para los amantes de la acción.









SUPER OFF ROAD

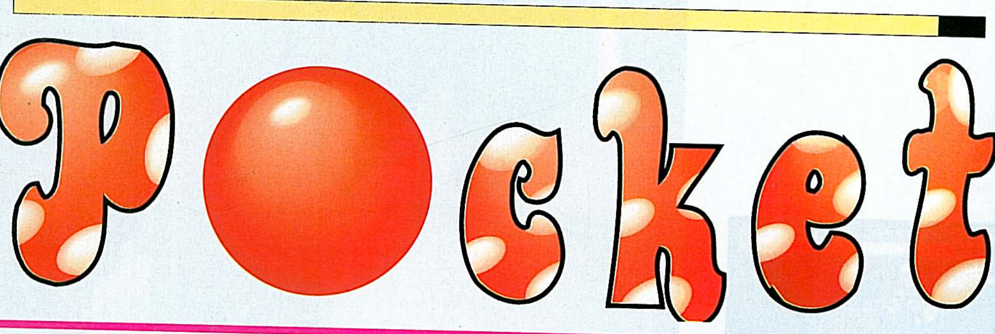
Si te gusta la emoción y eres fan de las carreras de coches, o mejor dicho las carreras con choques violentos, éste es sin duda tu juego. Te permitirá desarrollar tus instintos más bajos. Conducirás tu coche a través de circuitos mojados, secos, deteriorados, en todo caso todos muy duros y peligrosos. Puedes girar a derecha e izquierda, pero también puedes ir en sentido contrario a la marcha de la carrera. Por recorridos penosos, sin indicaciones de curvas, con charcos inmensos y sin dirección concreta..., todo está servido. Podrás ganar combustible en las carreras y también mucho dinero para mejorar el equipamiento de tu automóvil. Buenos gráficos y fantástica animación para hacer de este juego algo excitante.





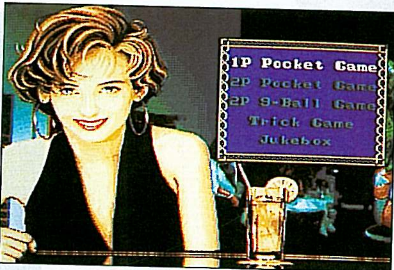


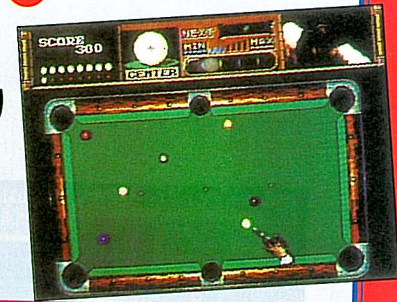
Side



La primera simulación de billar que llega a la Megadrive. Un juego que te permite jugar partidas que rememoran la dura vida de los jugadores de billar profesionales. Un juego que te hará sentirte como Paul Newman o Tom Cruise en la película El Color del Dinero.

Se trata de un campeonato de billar americano, que te hará visitar Los Angeles, Las Vegas, San Francisco y Nueva York. Y con la opción dos jugadores podréis simular una partida real ya que la perspectiva aérea de la mesa permite seguir la trayectoria de la bola perfectamente. Para jugar debes colocar el cursor sobre la bola que quieras en lo alto de la pantalla, señalando el lugar al que quieres dirigirla y dándole el efecto que más te guste. La última acción consiste en elegir la fuerza del golpe. Todo será muy real. Prepárate.

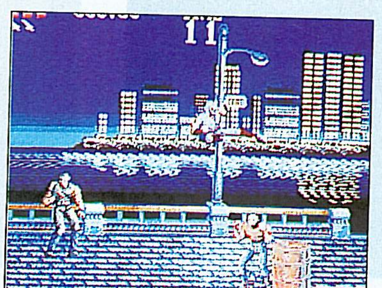


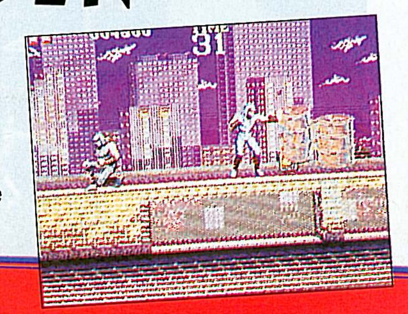


NINJA GAIDEN

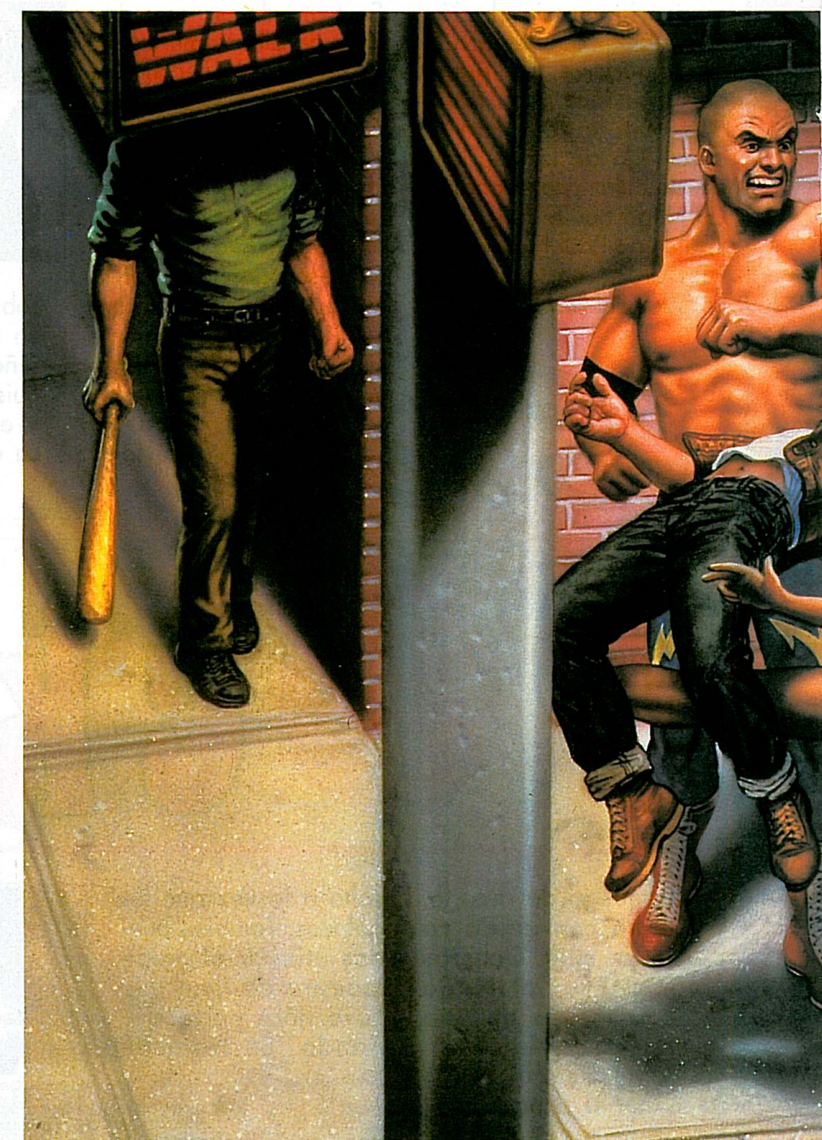


Este juego de arcade, se ha convertido ya en un mito. Deberás guiar a Ryu, el Ninja Azul, a través de una veintena de niveles atestados de rufianes cuya única misión es acabar con Ryu ¿Adivinas cuál es la misión del protagonista? Debe rescatar a su amada. El juego comienza en la calle y tus enemigos son chicos vestidos con vaqueros y camiseta que usan protectores de baseball. Debes acabar con ellos rápidamente. Para ello dales puñetazos en las mandíbulas, patadas en las espinillas y salta a la vez que les golpeas. También puedes utilizar el golpe maestro de Ryu, que lleva años perfeccionando. Se trata de algo mágico y el efecto que se consigue es "limpiar" la pantalla en un instante. Esta fabulosa arma sólo puede ser utilizada un número determinado de veces. Los niveles son muy variados y se suceden en un scroll horizontal con vista de perfil. Puedes desplazarte al fondo de la pantalla, con un efecto de profundidad muy real, propia de este tipo de juegos de combate. Será un buen momento para que te pases por el Casino, aunque también habrá enemigos. De la misma manera podrás enfrentarte a ellos en un ascensor... El destino dirá la última palabra.





STREET O





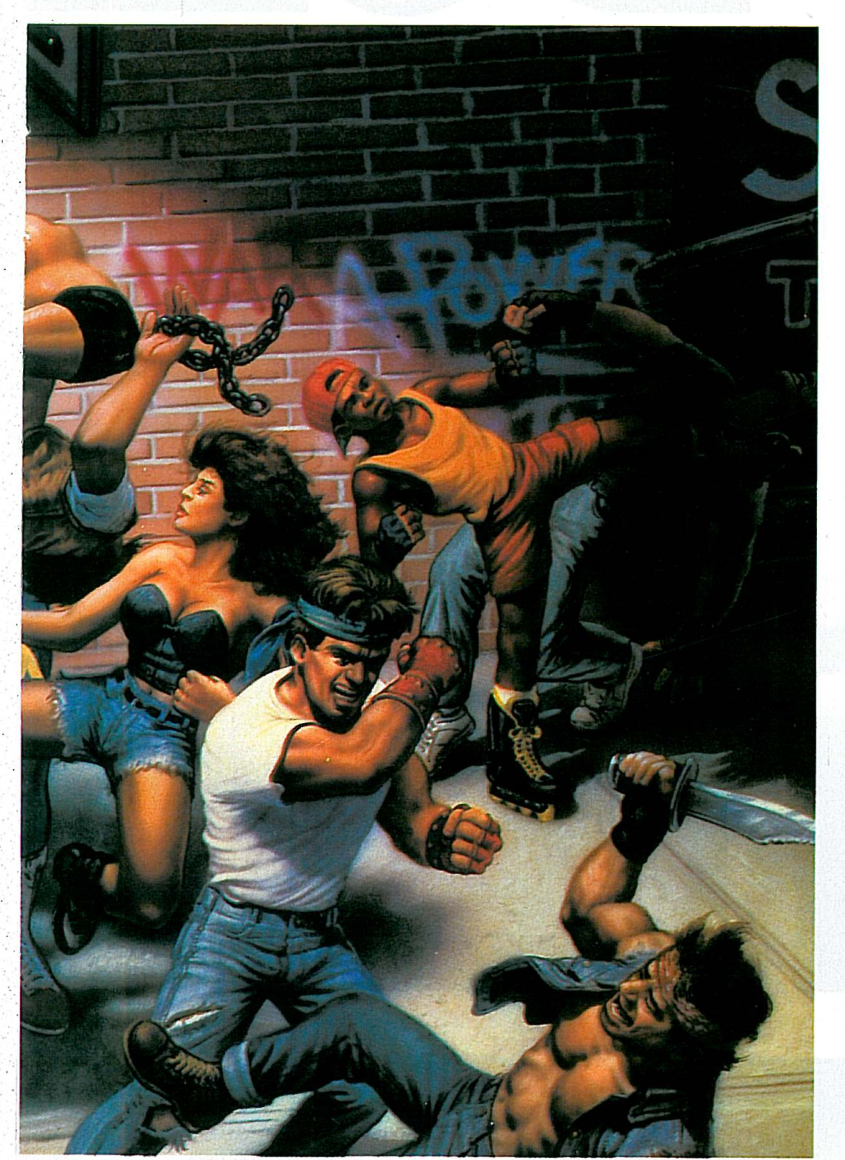
LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

F RAGE II







: ES TUYA

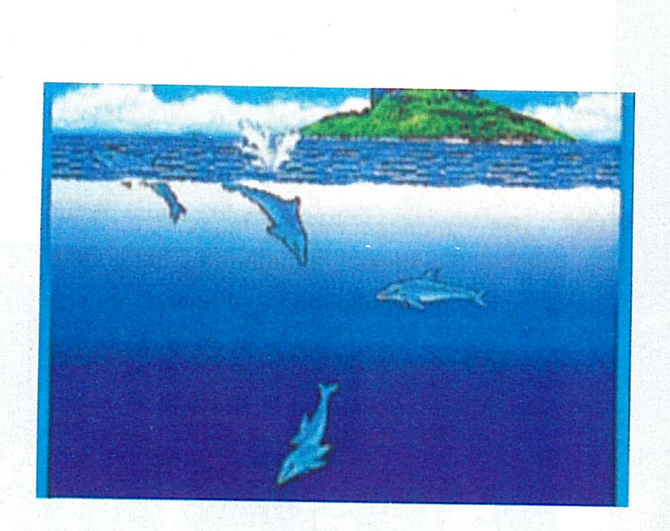
¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.
¡La calle es tuya!.



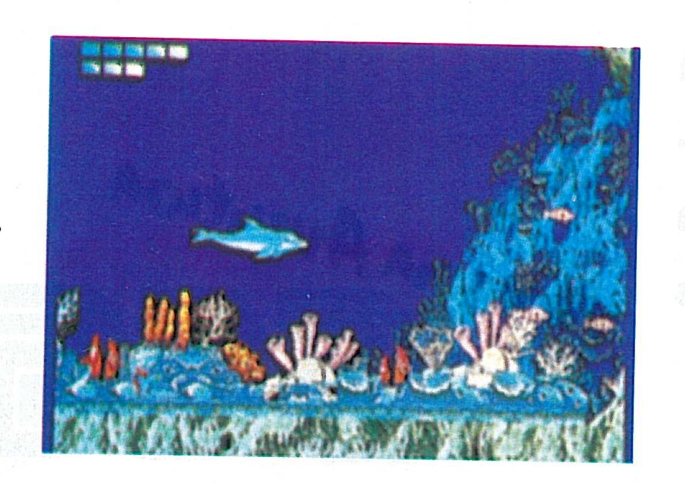


DOL[...]





MOJ[...]



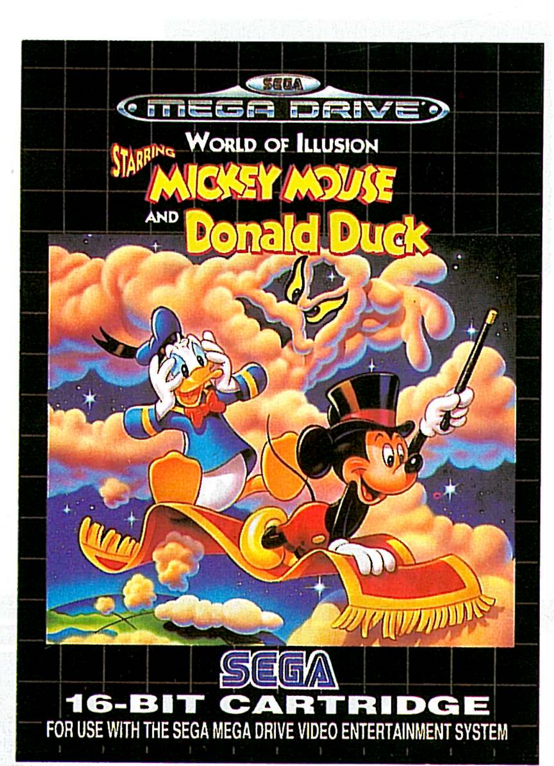
¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapídez de movimientos, el sexto





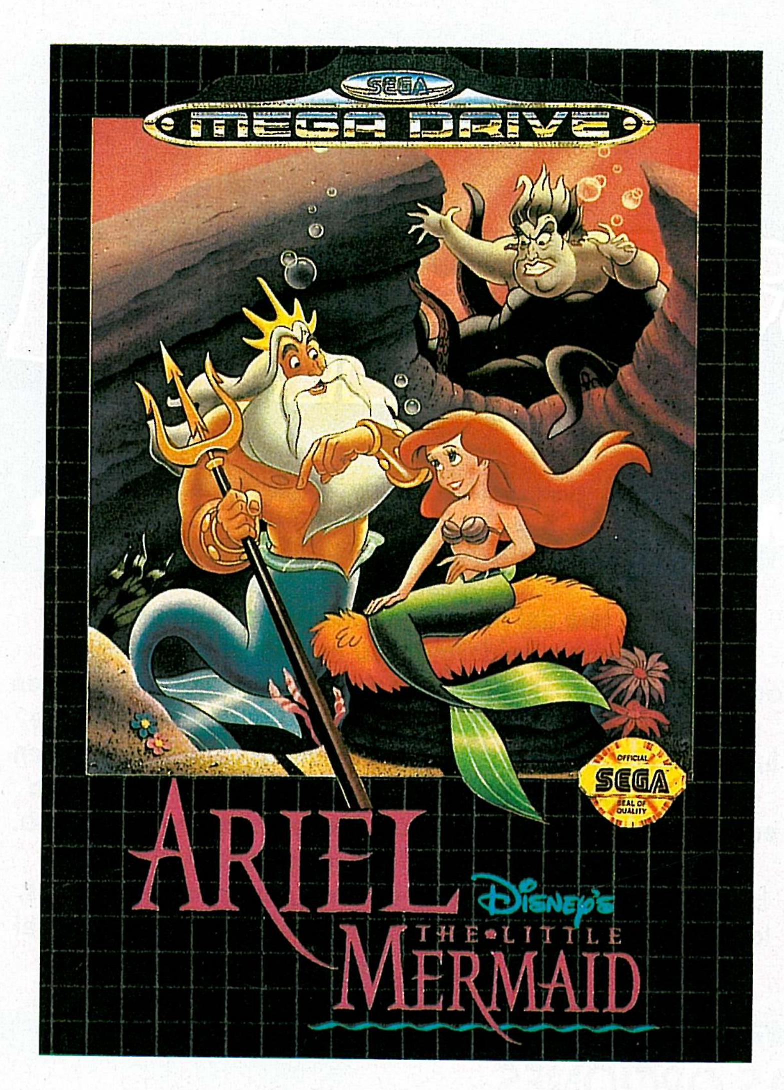
Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. Puedes jugar sólo o con un amiguete. De cualquier forma eliges personaje; Kit o Baloo. ¡Haz las maletas!.

JUEGATE



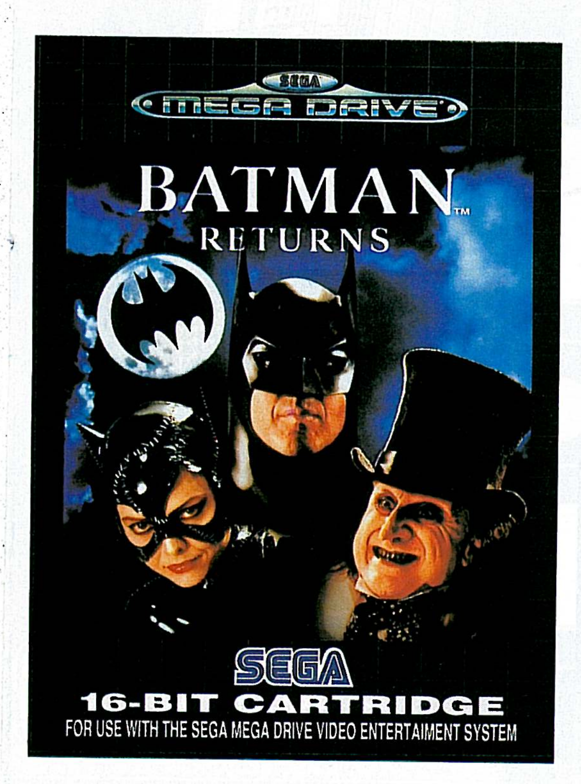
Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos.
¡Vigila tus espadas!.
Puede que tu compañero no esté a tu altura.

El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!.
Puede estar contigo... o contra tí. La noche es tuya.



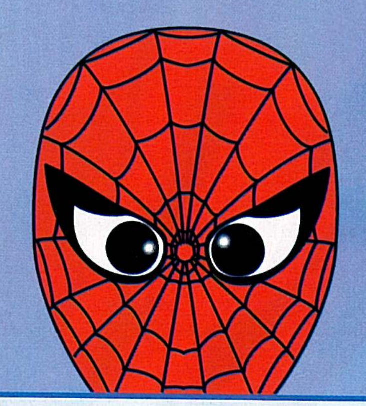
Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón. ¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

LO TODO



Vive una Aventura

SEGA



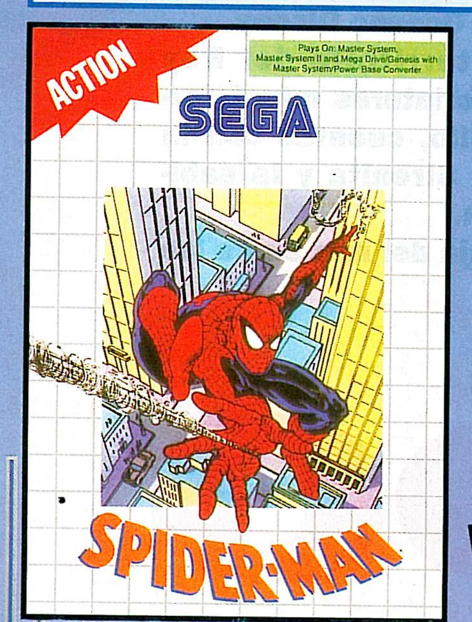
Spiderman

MASTER SYSTEM / GAME GEAR

Kingpin, el jefe del hampa, ha maquinado un plan para desacreditar a Spiderman, su más terrible enemigo, acusando a nuestro héroe de haber colocado una bomba en plena ciudad. La acusación, hecha en televisión, es desde luego falsa, pero la opinión pública no lo sabe y se pone en contra de Spiderman, que dispone de sólo 24 horas para encontrar las llaves con las que puede desactivar la bomba. Para probar su inocencia debe librar a la ciudad de la bomba y de la organización criminal, aportando, además, las pruebas necesarias para desmantelarla y acabar con el rey del crimen.

LA VERSION GAME GEAR

Excepto en el aspecto de la resolución gráfica que caracteriza a la consola portátil, Spiderman para Game Gear no tiene cambios importantes en cuanto a escenario, desarrollo y métodos de progresión del juego.



La vida de un superhéroe no es nada fácil, e incluso nuestro poderoso hombre-araña tiene que tomarse de vez en cuando un respiro entre dos misiones. Un cuarto de hora le hará recuperar un 21% de energía en modo fácil, un 10% en difícil y un 4% en el modo "pesadilla" (nightmare). Después de la primera misión, el doctor Strange le dará un talismán con el que puede regresar siempre que quiera a su casa.

De cara al mundo exterior, Spiderman, alias Peter Parker, es un fotógrafo, lo que le ayudará a probar su inocencia. Unas cuantas fotos de criminales le proporcionarán el dinero necesario para hacerse con fluido arácnido en cantidad, así que no olvides acabar la película de tu cámara ante la lucha contra los súper-villanos.

LAS OPCIONES





Great work Peter! Here's a bonus for your photo of Dr. Octopus. I don't know how you do it but keep up the good work!





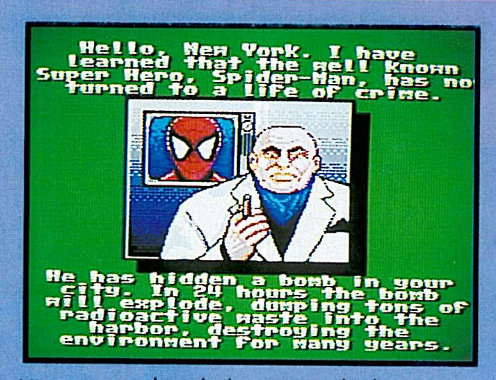
You get the standard rate for anything else here.

OLD CASH TOTAL :	$0
CASH FOR FILM :	$120
BONUS :	$250
SUBTOTAL :	$370
SPENT ON WEBS :	$250
NEW CASH TOTAL :	$120



Speed Herman

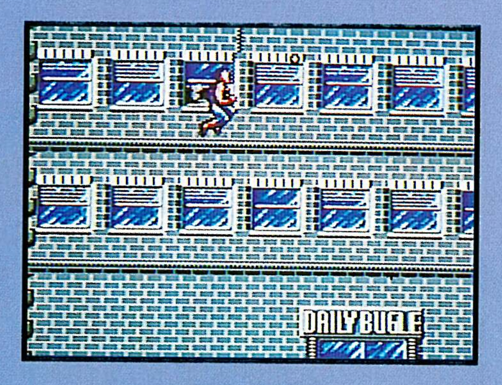
LA HISTORIA



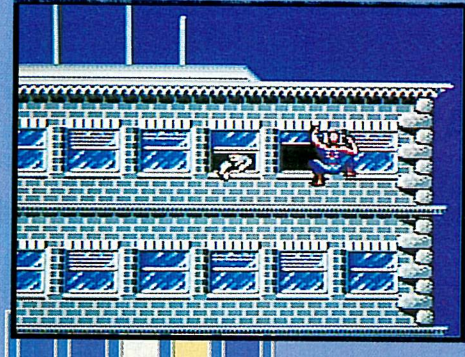
Kingpin acaba de hacer su declaración en televisión, y la cuenta atrás ha comenzado.



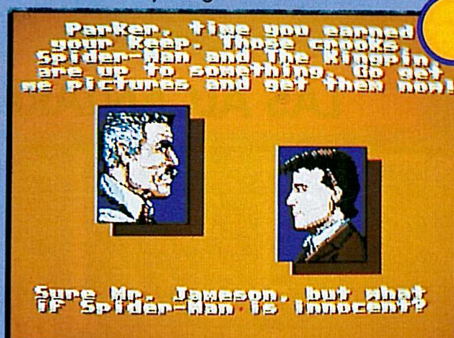
No es el momento de acabar en prisión, así que olvídate de los policías y lanza tu hilo de araña para llegar al techo del Daily Bugle.



Para subir las escaleras, ve lanzando sucesivos hilos.



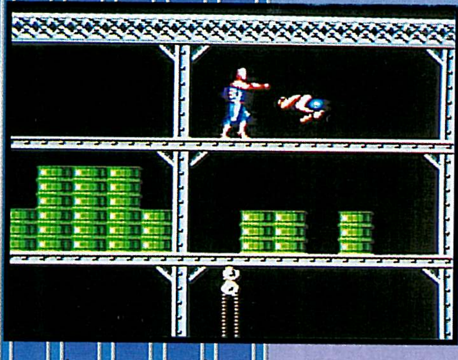
Tienes la capacidad de pegarte a las paredes, así que hazlo para entrar por la ventana abierta: es hora de visitar al redactor jefe de Parker.



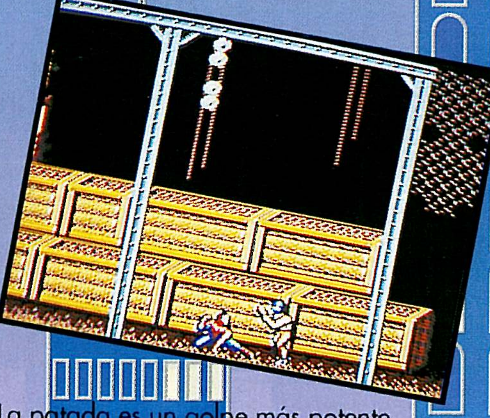


El redactor Jonah Jameson no es muy amigo de Spiderman, por lo que en esta aventura no puedes contar más que con tus propias posibilidades y tu cámara.

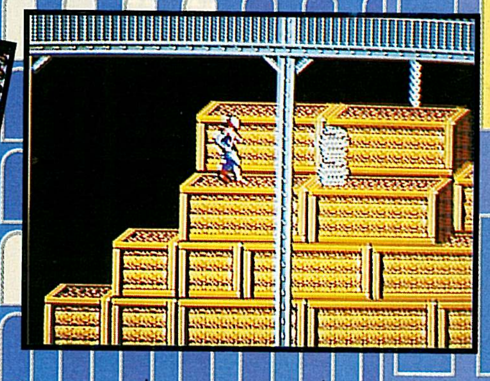
LOS ALMACENES



Los esbirros del jefe no son demasiado peligrosos, pero conviene quitarlos a todos de enmedio cuanto antes. Si esperas, vendrán ellos solitos a recibir los puñetazos.



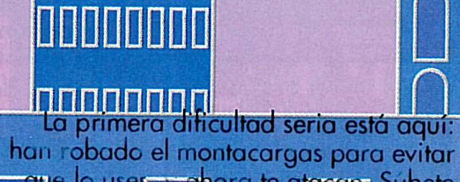
La patada es un golpe más potente. Aproxímate lo que puedas y agáchate para golpear bien las piernas de tu adversario. Bastará con tres golpes.



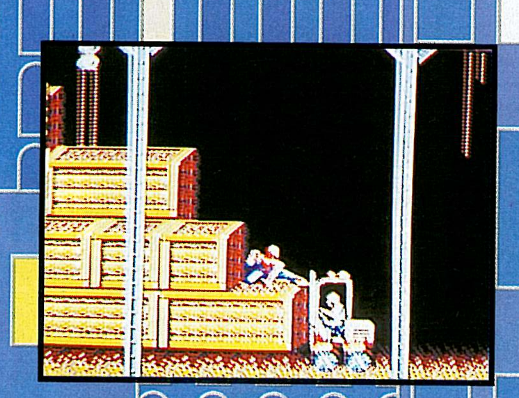
Lanza tu tela para pringarles a todos, y hazlos retroceder hasta el borde de las cajas antes de golpearles. Al no poder recular más se vuelven impotentes.

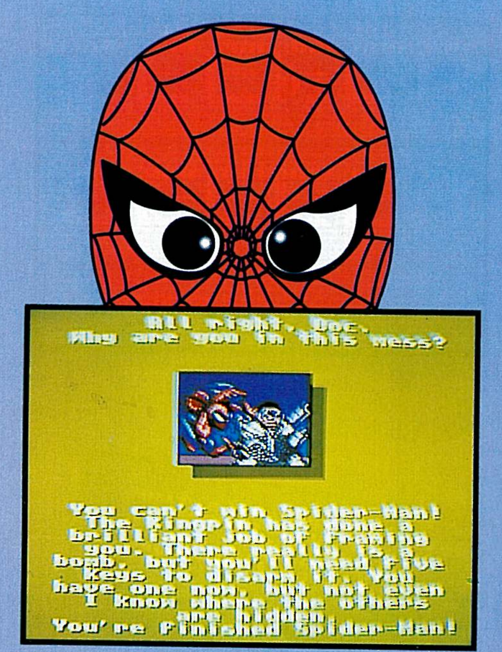


Sube a la barandilla para esquivar al perro, y en cuanto puedas, acaba con él de una buena patada.



La primera dificultad seria está aquí: han robado el montacargas para evitar que lo uses, y ahora te atacan. Súbete a una caja para protegerte y defiéndete con patadas.





Octopus ha sido vencido y tu misión va viento en popa, aunque no todos opinen lo mismo.



¡Sorpresa! El doctor Strange aparece para echarte una mano: tiene datos muy valiosos sobre tu enemigo, además del talismán mágico que te salvará en más de una ocasión.

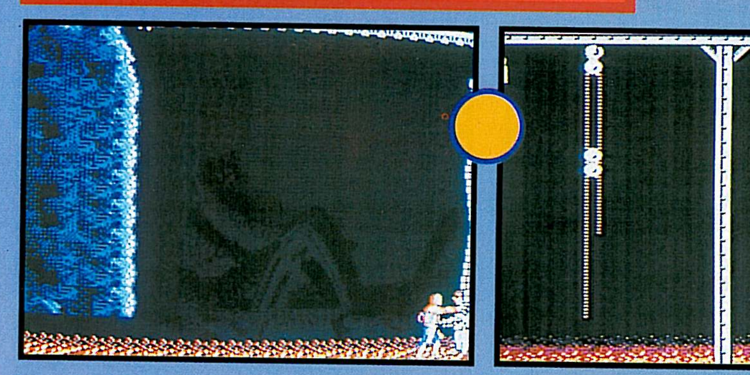


Nubes de gas nauseabundo salen de las alcantarillas. Destrúyelas con una buena patada.



Este mundo subterráneo no podía estar libre de mutantes; debes eliminarlos a todos antes de luchar contra el hombre-lagarto.

DOCTOR ISOTOPOS



Este anciano doctor tiene una de las llaves, y es imprescindible que la recuperes. Antes de entrar en combate, haz un montón de fotos manteniéndote algo alejado de los tentáculos metálicos. Luego lanza sin parar tela de araña para apresarle, y así podrás acercarte. Una vez entrado en el cuerpo a cuerpo, alterna los puñetazos con los lanzamientos de tela cada vez que vuelva a bajar.

LAS ALCANTARILLAS







Ten cuidado con las trampas de las alcantarillas, o lo pagarás caro...



... te puedes caer en un hueco lleno de pinchos. Para subir, lanza todo lo alto que puedas tu hilo, cerca de la salida,



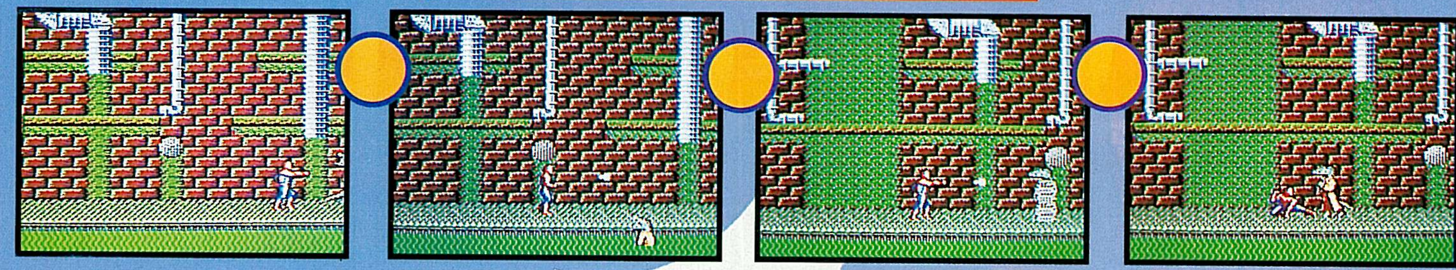
Por raro que parezca, el peligro puede venir de arriba, ya que los ciudadanos tiran a las alcantarillas todo tipo de desperdicios, y algunos pueden ser peligrosos para ti.

Lo mejor es arrinconarlos en una esquina y darles golpes sin parar.

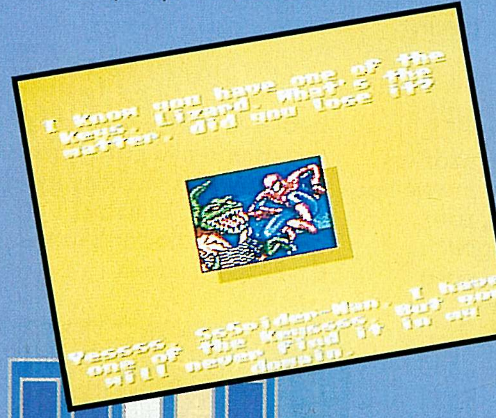


No se te ocurra aventurarte en las aguas cenagosas, puede haber cocodrilos o cualquier otro bicho.

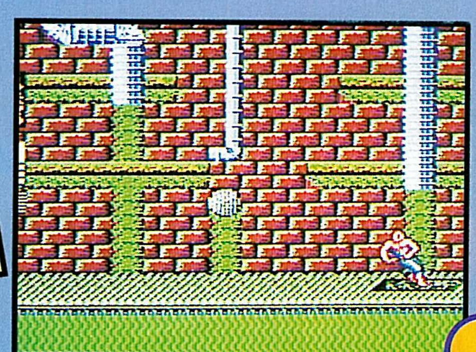
EL HOMBRE-LAGARTO



El hombre lagarto es un adversario de mucho cuidado, mitad hombre mitad bestia. Dispara sin parar tu cámara de fotos (recuerda que da dinero) y aprésale con tu tela, pero cuidado, porque se libra muy deprisa de ella. Deberás acercarte sin dejar de lanzarle tela y combinando al tiempo patadas. No pierdas la paciencia, ya que necesitará gran cantidad de golpes antes de morir, y no quites el ojo a su cola, ya que sus golpes son devastadores. Si ves que se zambulle en el agua, prepárate a saltar, porque te atacará.



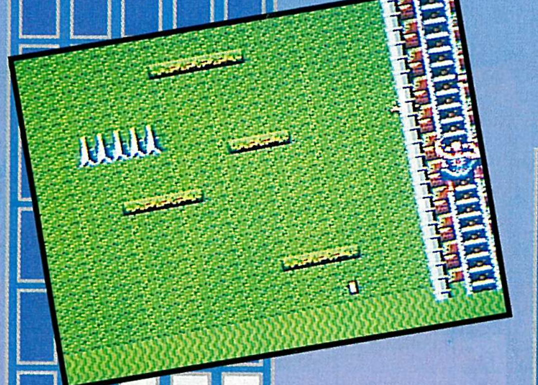
No cuentes con él para averiguar dónde está la llave, no te dirá nunca dónde la ha escondido.



Dirígete a la derecha de su guarida, y descubrirás una trampa más. Cuando caigas...



...lanza tu tela para no caer vertiginosamente. Balancéate para coger la llave y déjate caer luego de plataforma en plataforma hasta llegar al fondo del escenario.



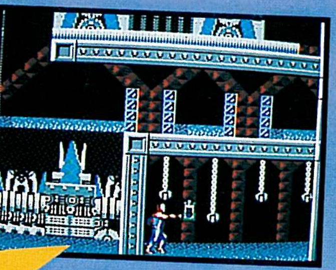
Vuelve a subir ahora por la escalera de seguridad. Una vez arriba lanza la tela, salta todo lo que puedas y dirígete a la salida.





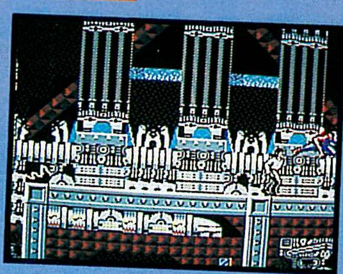
Estupendo, ya tienes la segunda llave en el bolsillo.

LA CENTRAL ELECTRICA

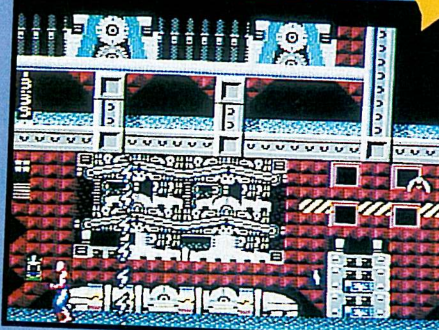


Continúa por la derecha sin saltar, o de lo contrario te caerán chispas. Hallarás un segundo interruptor.

Los esbirros de tu enemigo están armados con pistolas, de modo que no debes darles tiempo a disparar: atrápalos en tu tela y elimínalos a todos antes de ir a por Electro.



Una vez que has llegado al final de la derecha, sube y elimina toda resistencia posible en tu camino. Colócate como ves en la foto.

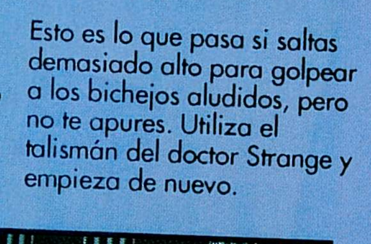


La central eléctrica es un lugar peligroso donde Electro es el amo. Para tener mayores posibilidades, controla la corriente según avances, y empieza por este interruptor.

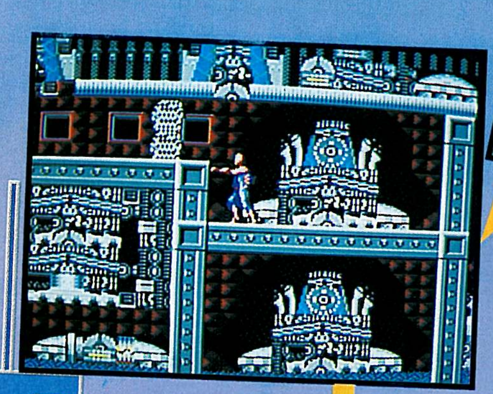


Destruye todas las criaturas de este tipo que veas, son murciélagos eléctricos poco cariñosos.

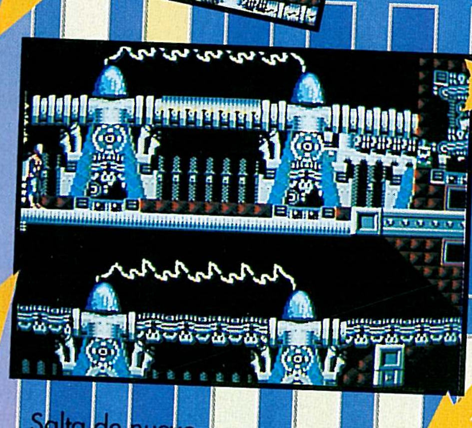
Ve hacia la izquierda sin lanzar tela para ir más deprisa.



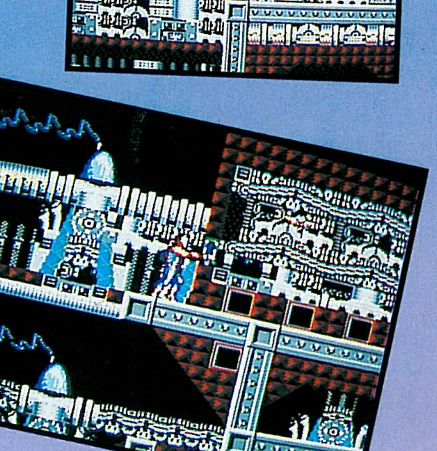
Esto es lo que pasa si saltas demasiado alto para golpear a los bichejos aludidos, pero no te apures. Utiliza el talismán del doctor Strange y empieza de nuevo.



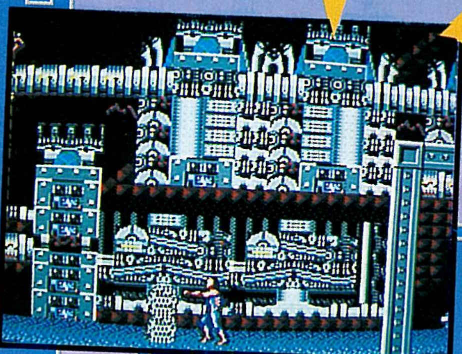
Espera a que tu contrario llegue y luego encárgate de él.



Salta de nuevo.



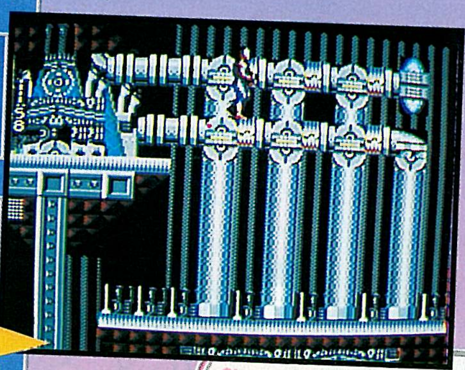
Apaga el último interruptor.



Una vez que has llegado al final de la izquierda, salta al nivel superior.



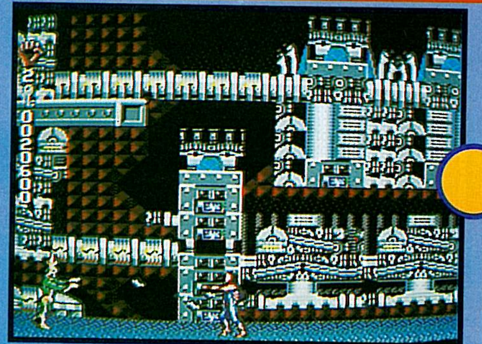
Espera a que el mafioso se acerque y acaba con él a base de puñetazos, pero no olvides a los murciélagos.



Avanza hacia la derecha hasta que tu sexto sentido te advierta de la llegada de Electro, y salta entonces hacia abajo.



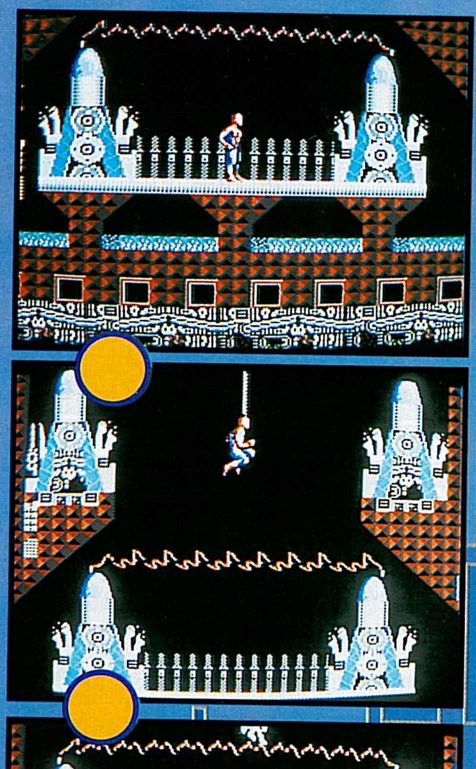
ELECTRO

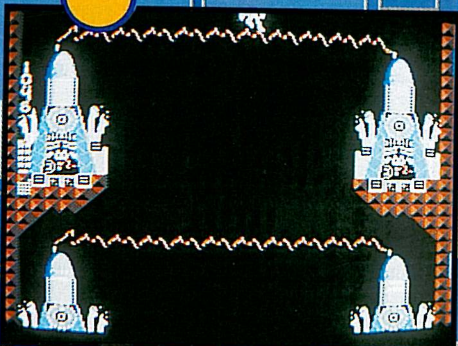




Electro domina la electricidad. Su cuerpo es un auténtico conductor de electricidad, así que no te frotes mucho con él. Lanza en cuanto puedas tela de araña y ve acercándote con cuidado, sin dejar de lanzar tu hilo viscoso. Una vez que estás suficientemente cerca, dale una patada y comienza de nuevo a disparar hilo cuando esté en el suelo. Es mejor acabar el combate en el suelo, así que no intentes seguirle por las alturas, y espera con paciencia su regreso.

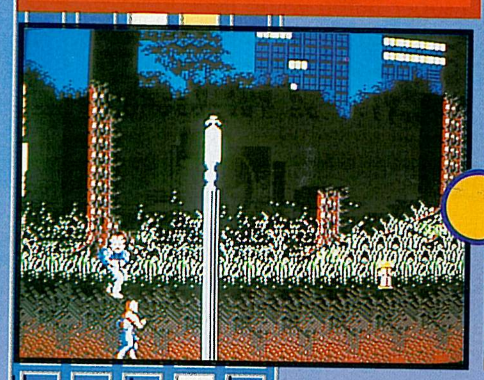
¡Qué mala suerte! Electro ha escondido la llave en lo más alto de la central, y aunque te fastidie, tendrás que ir a buscarla... ¡ánimo!

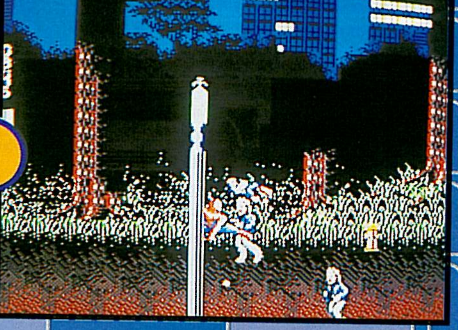




La llave está en el techo de la central, y hay grandes arcos eléctricos bloqueando el acceso a ella. Para cogerla, colócate justo enmedio del primer arco eléctrico, bajo éste. Si esperas un poco, verás que hay pequeños cortocircuitos que te permiten pasar con cierta seguridad. Hay dos cortocircuitos que se repiten cíclicamente, uno corto seguido de uno largo. Para los dos primeros arcos, espera al cortocircuito largo y lanza tu tela hacia arriba en vertical, no hacia los lados. Sube rápidamente y espera a un segundo cortocircuito largo para pasar el segundo arco. Seguidamente, colócate bajo el tercero y una vez que se produce el primer cortocircuito, salta en vertical y tendrás la llave.

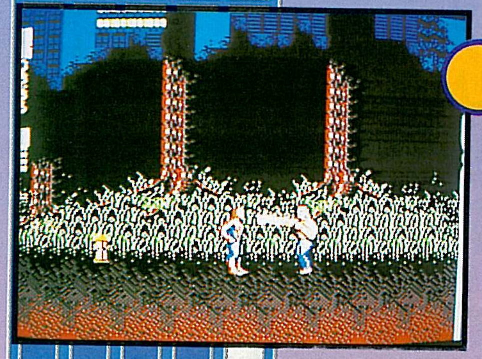
CENTRAL PARK

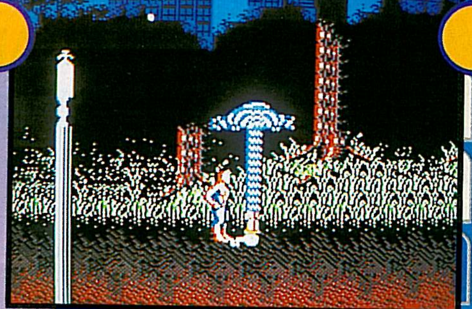




Unos granujas armados te esperan en este parque para hacerte la pascua. Se colocan siguiendo dos caminos, pero aunque no estés en su mismo plano pueden dispararte, así que si no quieres tener demasiados problemas con ellos...

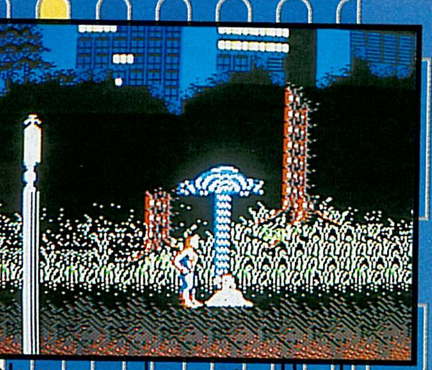
... no te quedes en su camino y una vez que se han colocado en tu misma vertical, salta sobre ellos y dales una buena patada.





Después de haber conseguido limpiar el parque de toda la "escoria" humana que lo plagaba, te enfrentarás al hombre-arena en persona. Como su nombre indica, entra y sale del suelo con toda paz, lo que le hace casi indestructible. Evita el contacto directo con él, es muy poderoso, así que atácale a través de su enemigo natural, el agua. Cuando el hombre-arena te persiga, corre hasta que encuentres una boca de riego (o boca de incendios). Déjala atrás y date la vuelta rápidamente; cuando tu oponente se halle verdaderamente cerca de la boca de incendios, da una patada a la misma y el agua le irá deshaciendo poco a poco, quedando únicamente la llave.

EL HOMBRE-ARENA



No creas que ha muerto, el hombre-arena sólo ha sido desarmado, pero al menos has conseguido hacerte con la llave.

Blast, Sandman's escaped! How do I locate The Kingpin?

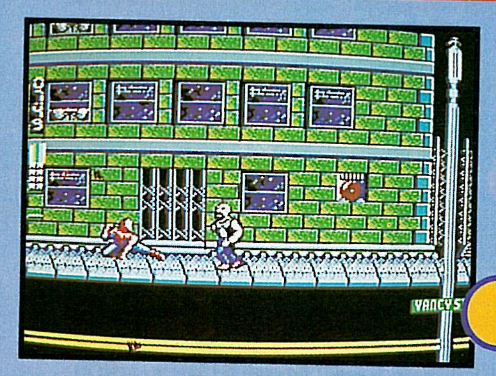


Time is running out. I'll be blamed if that bomb goes off. I've got to stop The Kingpin

YANCEY STREET



El súper-Bufón ha sido visto en la calle Yancey, la de peor fama de todos los comics americanos.

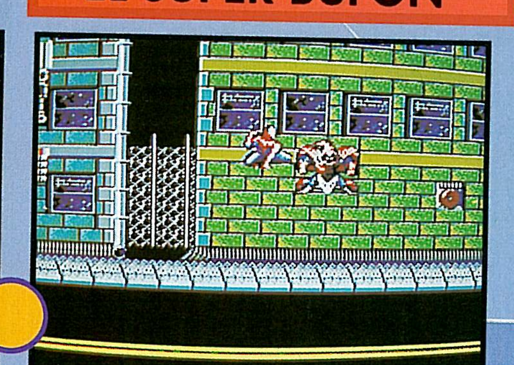


Spiderman debe plantar cara a varios enemigos, incluyendo algunos ciudadanos poco honrados que le tiran piedras...



... sin olvidar a los patinadores armados con cuchillos, que le rozan de forma muy peligrosa.

EL SUPER-BUFON





El súper-Bufón ya no tiene la llave, se la ha pasado al más detestable de los enemigos de la araña Spiderman...

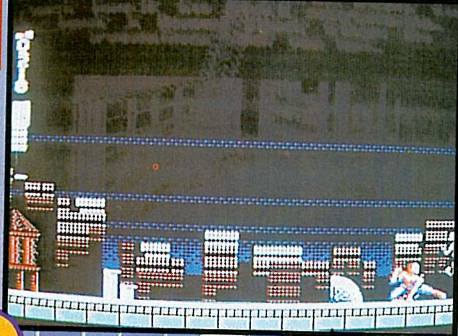
... VENOM!, la réplica farsante de Spiderman.

Antes de haber acabado con todos los enemigos que antes hemos nombrado, el súper-Bufón bajará del cielo y lanzará un buen número de explosivos que hay que esquivar, a la espera de que se acerque lo suficiente. Una vez que se aproxima, hay dos posibilidades: si se queda quieto, hay que lanzarle tela de araña mientras te acercas para golpearle. Si lo que hace es atacarte de frente, salta y dale una patada como respuesta.



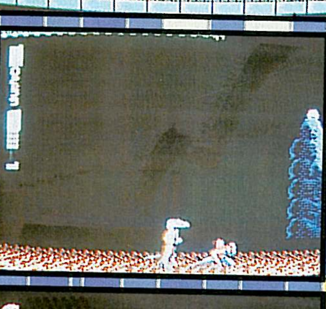
VENOM

Para acabar con Venom, nada más fácil que lanzarle un buen número de hilos de araña desde que toca tierra, y avanzar hacia él para "regalarle" unas cuantas patadas. Sigue con esa técnica hasta que lo tengas bloqueado contra un borde de la pantalla. Ya sólo queda pegarle tantas patadas como sean necesarias para acabar con él. Ahora tienes cinco llaves.

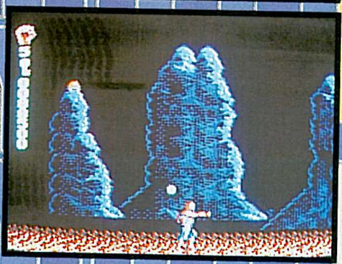


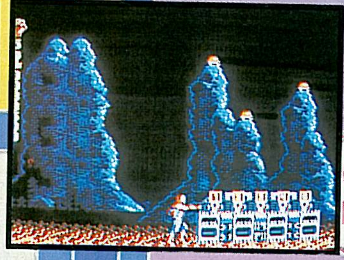
He aquí la bomba. Si quieres desactivarla, habrá que dar un puñetazo en cada orificio (situado bajo cada número) de forma ordenada, empezando por la izquierda (el número 1). Hazlo de un solo golpe, sin dejarte tocar mientras tanto por el dispositivo de defensa, si no, tendrás que empezar de nuevo.

EL ALMACEN DE KINGPIN



Ten cuidado con el dispositivo de defensa que lanza bolas de energía.





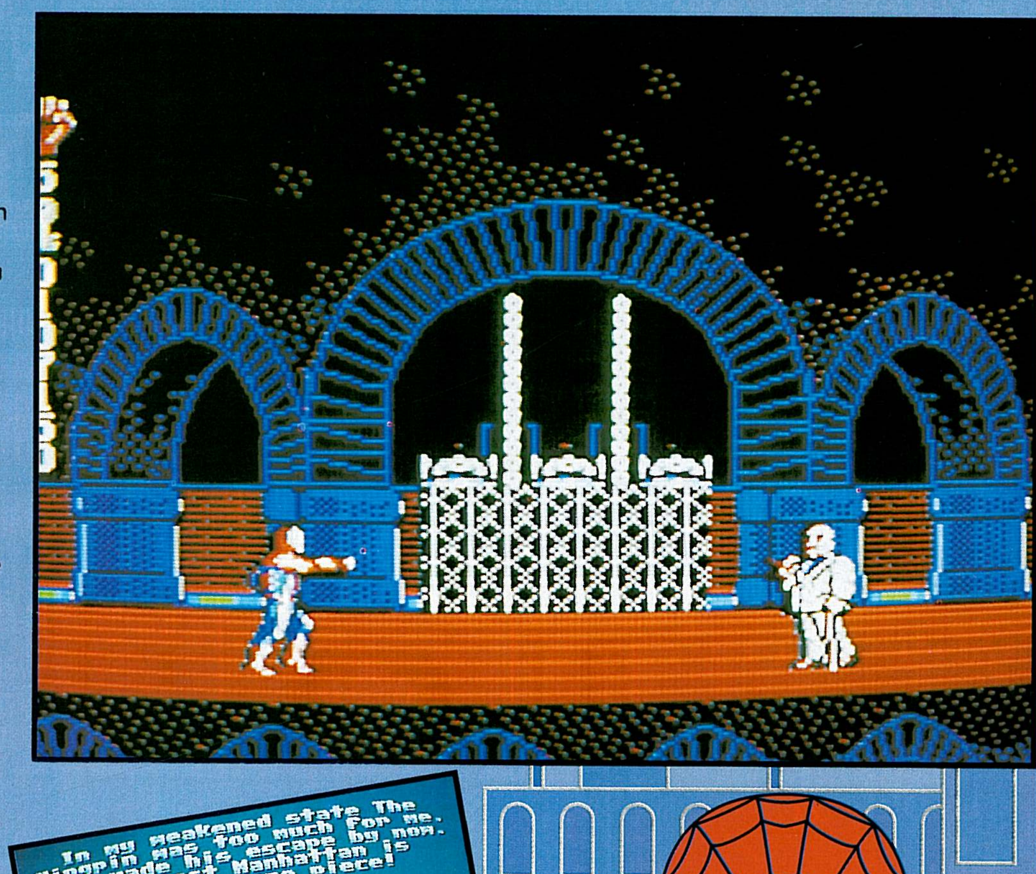
Sabes que la bomba está escondida en alguna parte del almacén, pero antes de desactivarla hay que combatir de nuevo con dos conocidos enemigos que consiguieron librarse de la red de tela arácnida: el hombre-lagarto y Octopus.

Speed Herman

KINGPIN, EL CAPO DEL CRIMEN

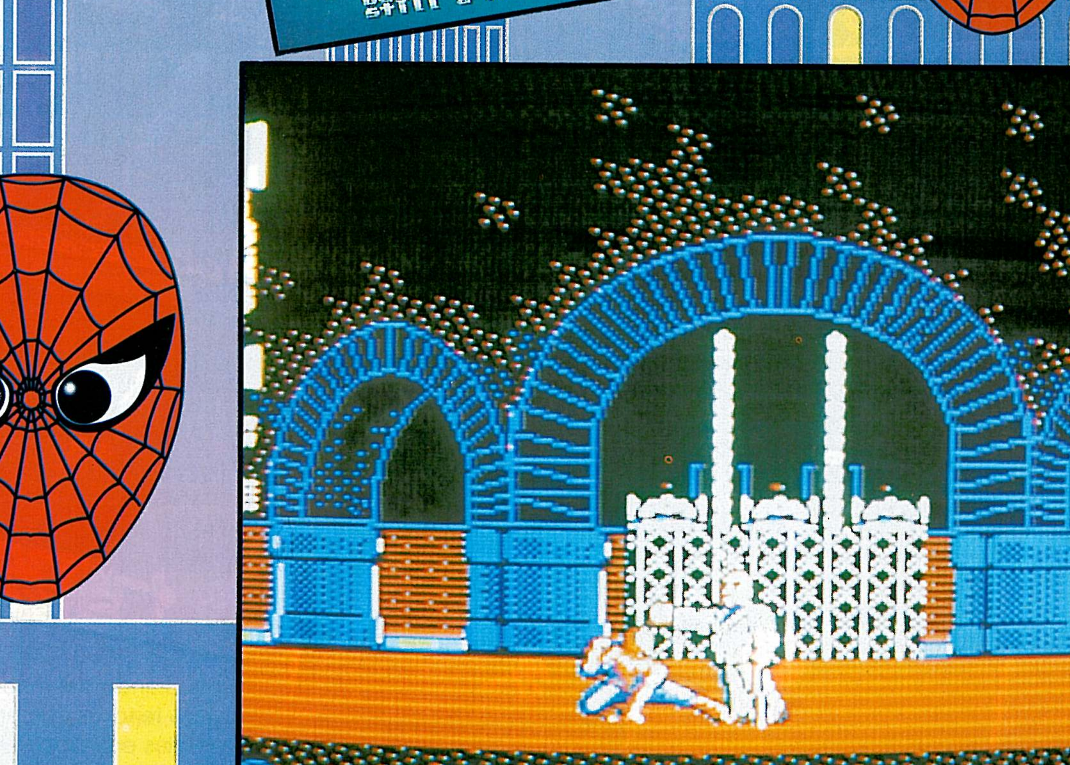
Es la hora de dedicarse a Wilson Fisk, un honrado comerciante de especias, también llamado Kingpin, jefe indiscutible del hampa. Hay que hacerle pagar por sus maldades, pero no es tan fácil como parece; aunque Kingpin no tiene poderes particulares, su volumen y su talla le confieren una fortaleza singular a la que se añade una resistencia impresionante. Para vencerle, hay que atraparle en la tela de araña y darle patadas. A diferencia de otros villanos, Kingpin no retrocede ante los golpes de Spiderman, y ataca con fiereza, intentando bloquear a Spiderman en una esquina para allí golpearle con puñetazos. Para evitar esto, hay que lanzar el hilo y balancearse sobre la cabeza del mafioso para aterrizar en el otro lado. Y si con ello no basta y te encuentras muy apurado, no tengas vergüenza en utilizar el talismán mágico y regresar a tu habitación.

A pesar de que Kingpin estuvo a punto de fastidiarte, las fotos que has tomado durante el juego son más que suficientes para recuperar tu reputación de héroe justiciero al servicio de la sociedad.

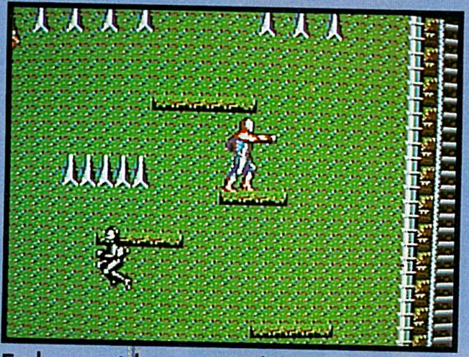


In my weakened state The Kingpin was too much for me. He's made his escape by now. At least Manhattan is still in one piece!

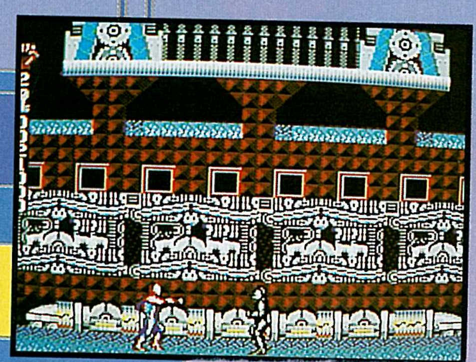
I'd better check at the Bugle to see if I'm still a wanted man.



Spiderman es un juego bastante difícil, de forma que hemos preferido realizar este mega-dossier en el modo fácil, que ya tiene bastante mérito. Pero si tú te atreves con los modos difícil o pesadilla, aquí tienes algunos trucos:

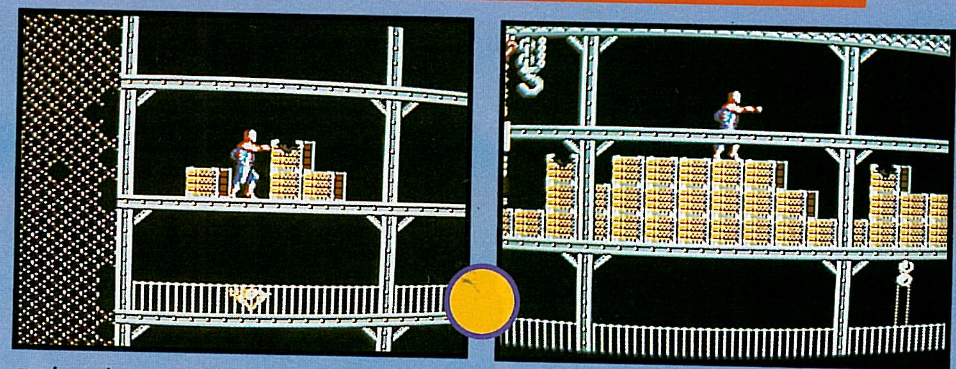


En la guarida secreta del hombre-lagarto, puede que Venom te espere escondido en las sombras.

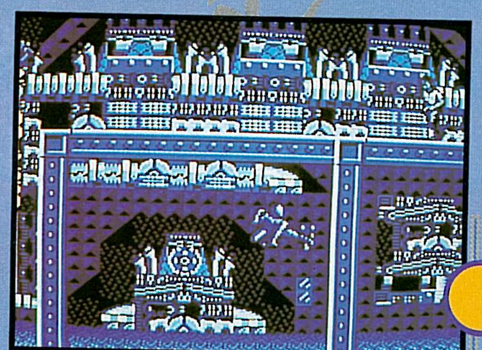


Antes de recuperar la llave de la central, es necesario luchar de nuevo contra Venom, que por desgracia ha vuelto.

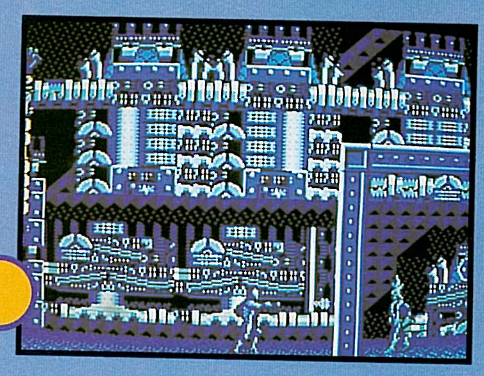
LOS NIVELES DE DIFICULTAD



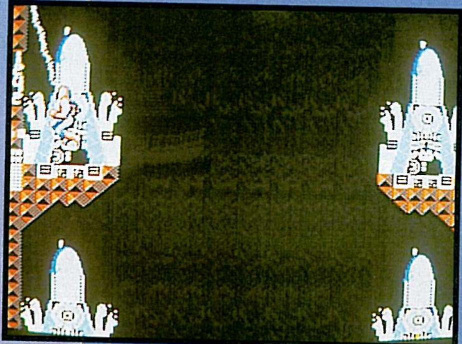
En los almacenes, podrás recuperar algo de energía rompiendo algunas cajas de mercancía.



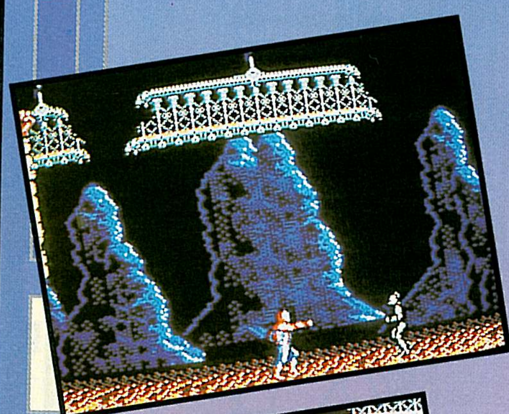
En la central eléctrica existe un interruptor escondido. Salta y dale una patada para accionarlo, y toda la central quedará completamente a oscuras...



... incluso el propio Electro no puede ver bien para dispararte por encima (aunque eso no quiere decir que no haga el recorrido del modo fácil).



Quizá pueda ayudarte este truco a pasar los arcos eléctricos: sube por los lados con la tela y pulsa con el pie los interruptores escondidos en lo alto de cada lado. La central queda sin corriente eléctrica y coger la llave será coser y cantar.





Speed Herman

Dependiendo del modo que hayas elegido tendrás que enfrentarte con diferentes enemigos en la parte final de los almacenes de Kingpin.





2.426 Ptas.

Producto no fabricado, comercializado, ni homologado por Nintendo.

ADAPTADOR UNIVERSAL SNA040 PARA CONSOLAS SUPER-NINTENDO

— PERMITE UTILIZAR CUALQUIER TIPO DE CARTUCHO PARA SUPER-NINTENDO/SUPER FAMICON (AMERICANO O JAPONES) EN LA CONSOLA SUPER-NINTENDO/PAL-ESPAÑOLA

OFERTAS:

GEORGE FOREMAN BOXING	5.590 ptas.
ROBOCOP 3	6.290 ptas.
SIMPSONS-BARTS NIGHMARE	5.590 ptas.
TURTLES IV	6.690 ptas.

NOVEDADES:

SNJ098 NCAA BASKETBALL	8.426 ptas.
SNJ099 BATTLECLASH/SUPER SCOPE	6.339 ptas.
SNJ100 HOME ALONE II	8.426 ptas.
SNJ101 DESERT STRIKE	9.122 ptas.
SNJ102 F1 ROCK	9.122 ptas.
SNJ103 HOOK	9.122 ptas.
SNJ104 JHON MADDEN 93	9.122 ptas.
SNJ106 CHUCK ROCK	9.122 ptas.
SNJ107 PRINCE OF PERSIA	9.122 ptas.

GAME BOY

OFERTAS:

CONSOLA GAME BOY

9.915 Ptas.

— Selecciona de entre: BATMAN II, BILL ELIOT, DOUBLE DRAGON II, ELEVATOR ACTION, NBA ALL STARS, PAPER BOY II, SOCCERMANIA, STAR TREK y SIMPSONS.

Un juego	2.990 ptas.
Dos juegos	5.390 ptas.
Tres juegos	7.290 ptas.

NOVEDADES:

GBB240 LOONEY TUNES	4.687 ptas.
GBB241 STAR WARS	4.948 ptas.
GBB242 SPEED BALL 2	4.687 ptas.
GBB243 SUPER OFF ROAD	4.513 ptas.

GBB244 SUPER MARIO LAND 2 ...... 4.861 ptas.

MEGADRIVE

MEGA-CD

51.217 Ptas.



10 títulos para la MEGA - CD ya disponibles

OFERTAS:

CONTROL PAD "COMPETITION PRO"	1.590 ptas.
POPULOUS	3.990 ptas.
SONIC 1	2.990 ptas.
SUPER HIGH IMPACT	3.990 ptas.

NOVEDADES:

SMA310 WWF SUPER WRESLEMANIA	7.383 ptas.
SMA311 JHON MADDEN 93	8.687 ptas.
SMA312 HOME ALONE	6.513 ptas.
SMA314 UNIVERSAL SOLDIER	7.643 ptas.
SMA315 SHADOW OF THE BEAST 2	7.643 ptas.

GAME GEAR

OFERTAS:

SOLITAIRE POCKER	2.990 ptas.

NOVEDADES:

GGJ070 TAZMANIA	5.209 ptas.
GGJ071 BATMAN RETURNS	5.209 ptas.
GGJ072 INDIANA JONES	5.904 ptas.
GGJ073 WIMBLEDON TENNIS	4.339 ptas.
GGJ074 SHINO B1 2	5.209 ptas.

Remitir a **abc analog, s. a.**
C/. Santa Cruz de Marcenado, 31, 3.°-14 - 28015 MADRID, para recibir, sin compromiso, ofertas, anuncio de novedades, etc.

Remite: ....

Domicilio: ....

Población y Código Postal: ....

Teléf.: ..../.......... Fax: ..../.......... D.N.I.: ....

Dispongo de la/s siguientes consolas: ....

- IVA adicional a todos los precios indicados.
- Game Boy, Game Gear, Súper Nintendo, Megadrive, Mega-CD y todos los títulos de juegos son nombres y marcas registrados por sus propietarios.
- Precio de ofertas indicados y de la consola Game Boy, válidos hasta agotar existencias actuales.

ZAPPING

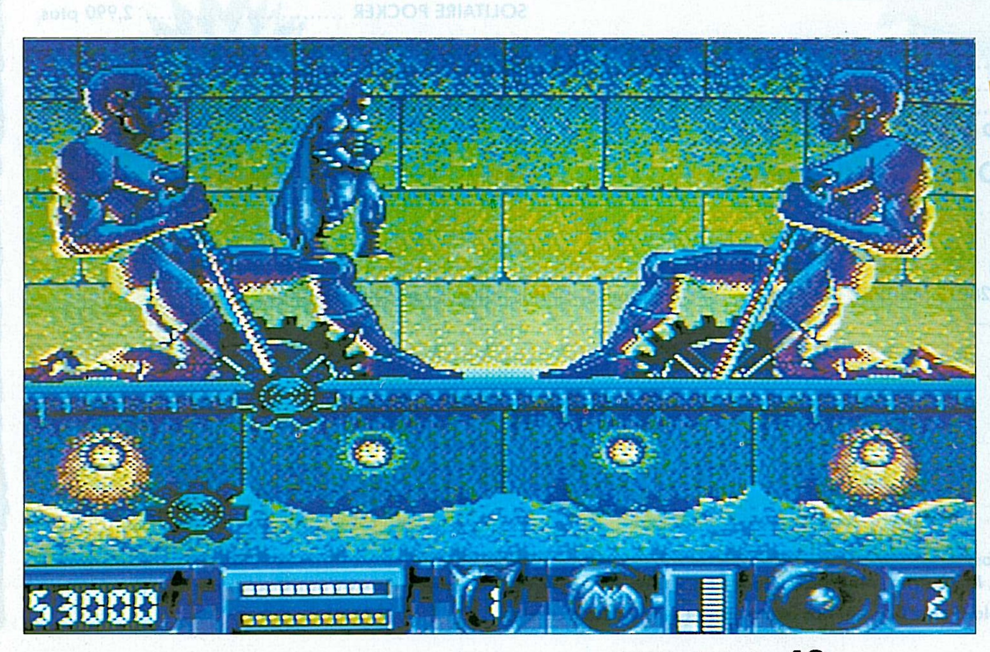




BATMA

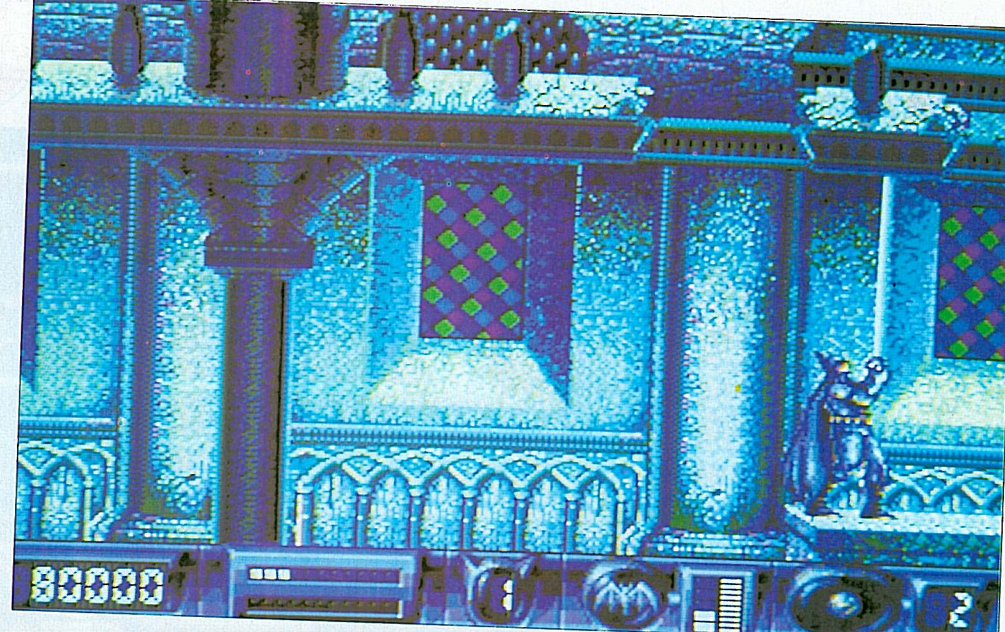
Sega va muy rápido en lo que se refiere a hombres-murciélago, porque en un corto espacio de tiempo, ha lanzado a dos Batman para la Megadrive. Gracias a Megaforce ya conoces el primero de ellos, y ahora te contaremos algo sobre el segundo, Batman Returns, que sigue en la línea del anterior, puesto que se trata de un juego de combate y acción en una progresión de perfil. Pero algunas cosas han cambiado, por ejemplo ya no hay un boss al final de cada pantalla, sino dos. Además el juego se desarrolla en los mismos escenarios que la película del mismo nombre. Así al comenzar el juego, vemos cómo Batman pasea en su Batmóvil por las calles de Gotham con el fin de limpiar las calles infectadas de los malhechores a las órdenes de Catwoman. Pero el primer nivel lo tienes que hacer a pie, aunque hay alguna que otra variedad. En efecto, Batman se podrá balancear desde las vigas, rebotar y hacer toda clase de cosas desde los andamios. Esto le será muy útil ya que le permitirá aproximarse en extremo a las esquinas, mientras se dedica a hacer polvo a los malhechores que pasean por debajo de él en las calles de Gotham. Para los más enfrenados en este arte, será muy fácil dar patadas a los enemigos mientras se balancean, lo cual les hará prácticamente invencibles. Los enemigos son mucho más duros y astutos que en la primera parte del juego. Si llegas a los tejados encontrarás allí a Catwoman. Pero no es el único boss final con el que tendrás el placer de encontrarte... Te encontrarás también con el Pingüino, que está tranquilamente jugando en su castillo. El juego no sólo está en scroll horizontal y vertical, sino que además cuando Batman entre y ande por unas ruinas, se volverá diagonal. Y es en estas mismas ruinas, donde debes tener mucho cuidado y no pasar por las tablas, porque esto hará que surjan enemigos de todas partes.



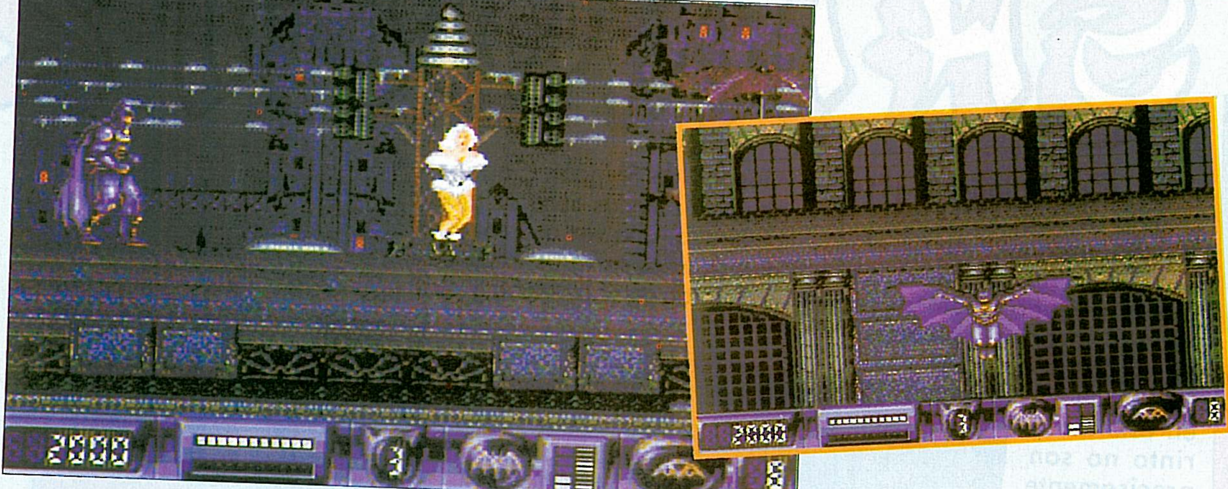




La impresión de inestabilidad en este pasaje está muy bien conseguida, y todo está desviado en unos 45 grados. Como armas, Batman dispone de pequeñas bombas o de sus alas de murciélago, pero ambas están limitadas. Y no olvides una cosa: es casi Navidad en Gotham y Batman debe acabar rápidamente con todas las actividades maléficas del Pingüino.



AN RETURNS

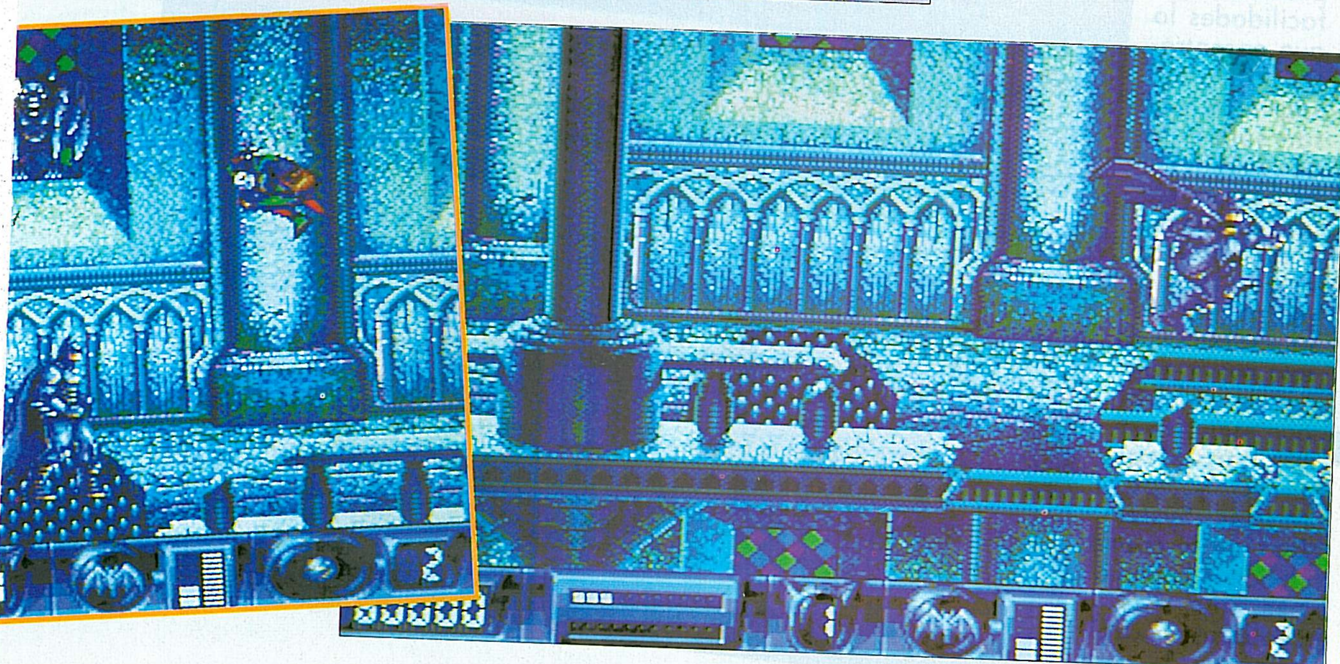



EDITOR
SEGA



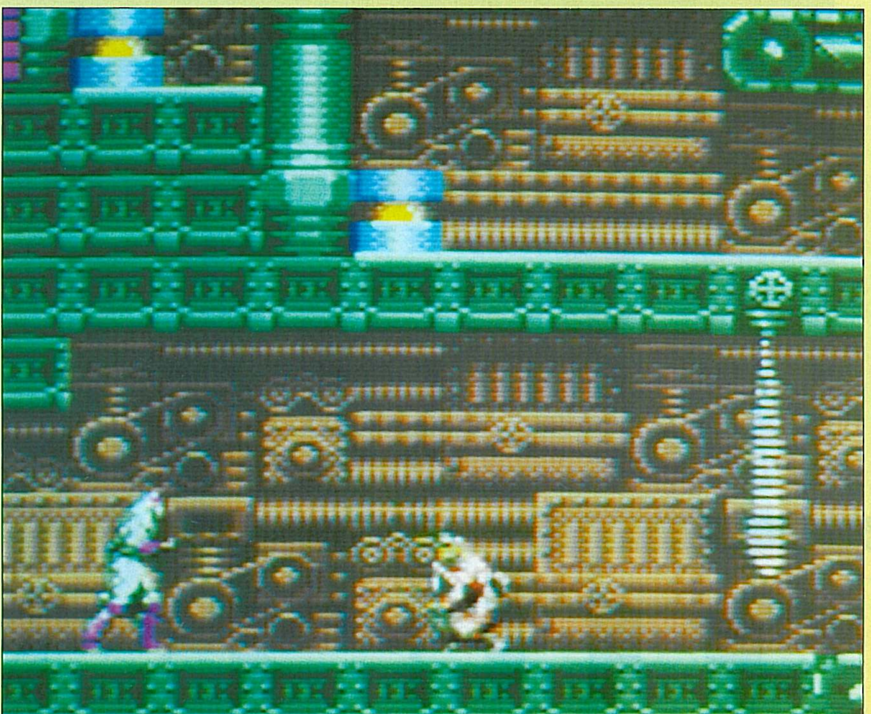




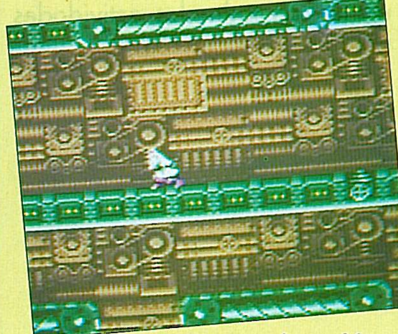








pado hasta que llegues al final. Aunque en este juego lo que predomina es la acción, hay que prestar especial atención a sus fantásticos gráficos, su



gran animación y fácil manejo. Todo esto hace que Shinobi II sea una aventura de lo más apasionante. Lo más difícil será sin duda, el descubrir el camino en la laberintos, no te desanimes y ¡adelante!

SHINOBI 2

EDITOR
SEGA

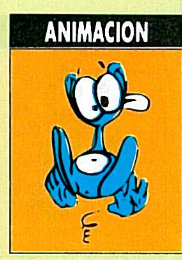
SONIDO



GRAFISMO



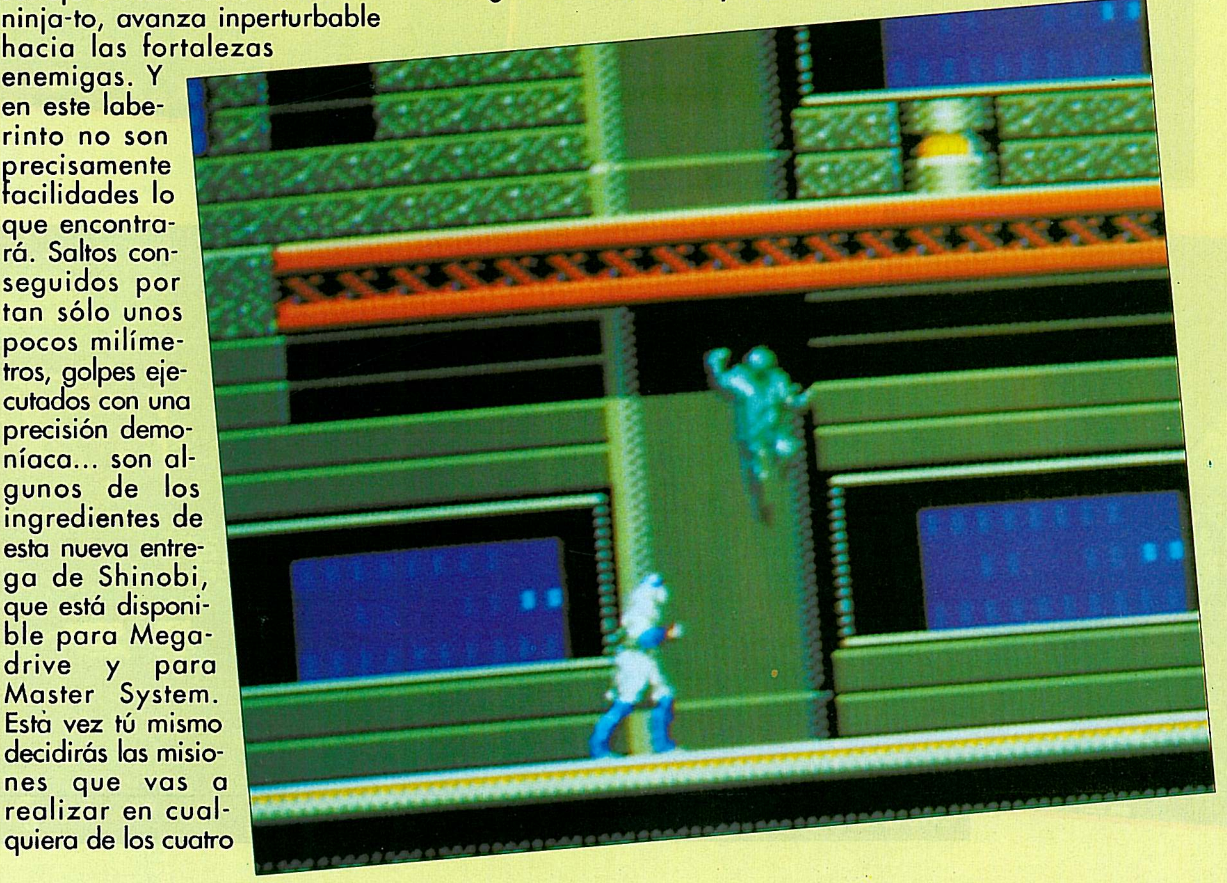
ANIMACION



MANEJABILIDAD



¿Un ninja blanco? ¿Estás seguro? Pues sí, se trata de otra interesantísima aventura llena de color. Nuestro personaje armado solamente con ninja-to, avanza inperturbable hacia las fortalezas enemigas. Y en este laberinto no son precisamente facilidades lo que encontrará. Saltos conseguidos por tan sólo unos pocos milímetros, golpes ejecutados con una precisión demoníaca... son algunos de los ingredientes de esta nueva entrega de Shinobi, que está disponible para Megadrive y para Master System. Está vez tú mismo decidirás las misiones que vas a realizar en cualquiera de los cuatro mundos de Shinobi. Cada uno de estos mundos tiene su propio decorado. Una vez que entres en uno de ellos te verás totalmente sumergido en su ambiente y atra-




SEGA
MEGA
force


SPIDER-MAN

CORPORATION

EDITOR
VIRGIN GAMES

SONIDO

GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



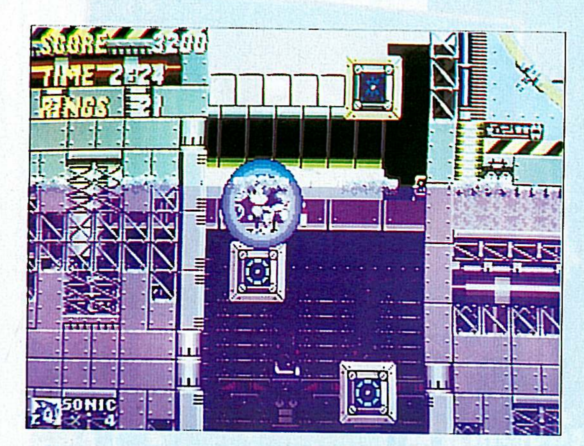
En un futuro no muy lejano a nosotros, existen dos enormes empresas dotadas de inmenso poder. Nos preocupa este poder y casi todo lo relacionado con ellas. A estas dos empresas las llamaremos "las corporaciones". Tú serás un agente secreto al servicio del gobierno, y deberás infiltrarte en una de estas corporaciones. Existen muchas razones para pensar que detrás de estas organizaciones se prepara un buen golpe. Según las pistas encontradas, parece ser que en sus laboratorios químicos preparan una nueva arma de un poder colosal. Para poder demostrar la veracidad de las pruebas, dispones de carta blanca. Todo el juego en tres dimensiones, con una acción y espionaje, que te propone una nueva manera de entretenerte, ya que podrás elegir tu propia identidad. Hombre, mujer o incluso robot, tienes incluso la posibilidad de elegir tu altura. Una vez que hayas tomado la decisión, partirás a tu misión y recorrerás todas las habitaciones y corredores de la empresa.

Pero ten cuidado porque todo el edificio está plagado de radares y robots guardianes. Si los ves, dispárales, pero procura no llamar mucho la atención o de lo contrario destruirás tu cobertura. Durante tu recorrido podrás coger toda clase de objetos, guárdalos porque luego te serán muy útiles.

Verdaderamente una gran aventura en 3-D que te sorprenderá.



ZAPPING MEGA DRIVE

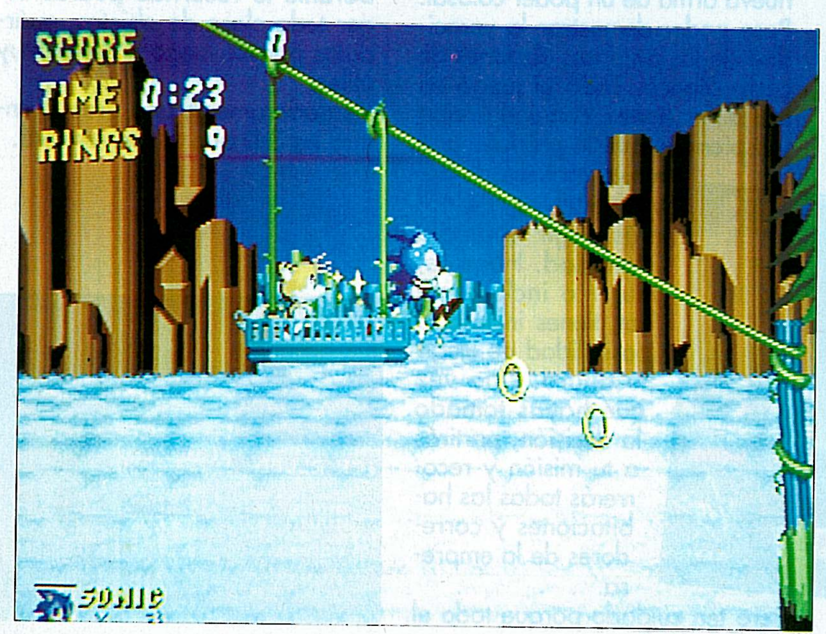


Una vez más todo comienza como el primer episodio, no faltará ni el agua ni el aire. Mantén a Sonic fuera del agua o resguárdate.

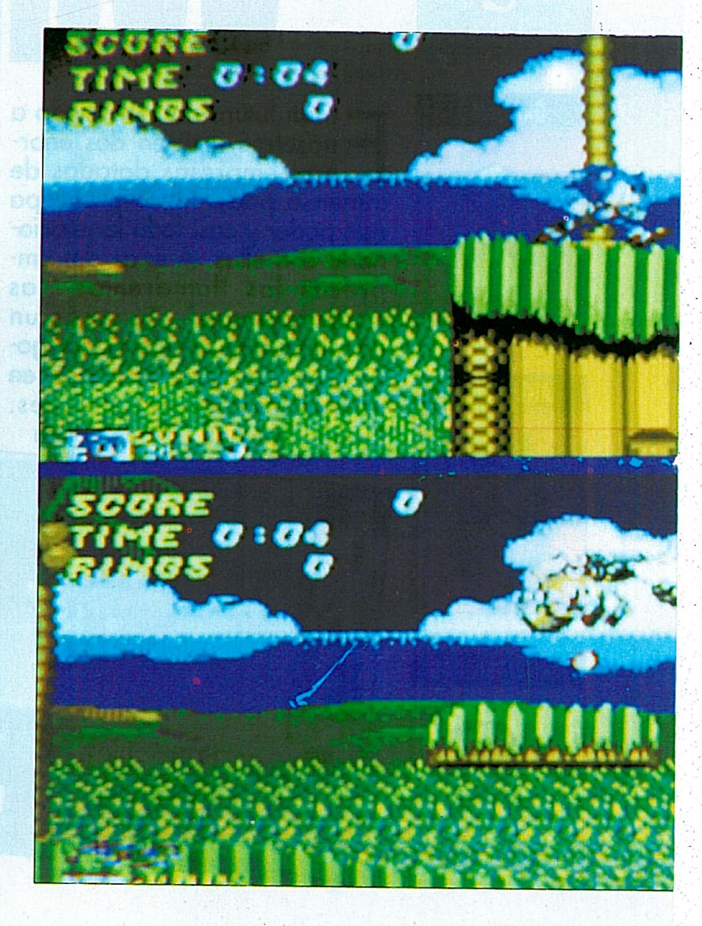
SONIC 2

Todos estabais esperando su vuelta... Pues bien, aquí está otra vez vuestro incomparable Sonic, en una actuación que no olvidaréis fácilmente. Una vez más deberá enfrentarse a las plantas del infame y malévolo Doctor Robotnik. Pero esta vez el malvado doctor dispone de más máquinas. La lucha será bastante más dura que en la primera parte del juego. Pero para establecer el equilibrio con el fin de que la cosa sea más justa, tú cuentas con un aliado, Miles. Sonic no estará solo nunca más gracias a esta ardilla que utiliza su cola para vola. Esta ardilla camina como el viento, pero Sonic sigue siendo más rápido. Ahora va a una velocidad alucinante en todas las pantallas. Para destruir a sus enemigos, los esbirros del doctor Robotnik, se puede convertir en bola y, con sus púas fuera, puede abrir muchos caminos a la fuerza. Muchos de los niveles son verdaderos laberintos, en los que debera encontrar el buen camino, lo que no siempre es fácil. Con todos sus sentidos puestos en su misión, deberá pasar por entre los tubos que aparecerán de no se sabe dónde, y rebotar en los bumpers que le proyectarán hacia las alturas... Sonic no puede pararse ni un solo instante. También deberás estar atento para que tu erizo no pierda vidas. Si quieres jugar con la ardilla no hay problema, la pantalla se dividirá en dos partes y podrás jugar con otro jugador simultáneamente. También puedes enfrentarte en duelo a tu adversario, como podrás imaginar esto resultará apasionante... ¿crees que a la ardilla y al erizo les importará? Para esta opción de duelo está previsto jugar de una manera especial. Así en el nivel de los bonos, que están en 3D, os enfrentaréis despiadadamente para conseguir el mayor número de anillos dorados. En efecto, en estos niveles de bonos todo está permitido. Gracias a la gran velocidad de Miles y de Sonic, podrás acceder a los lugares más poblados de ani-





Sonic y su acompañante en teleférico, un instante de paz antes de la lucha.



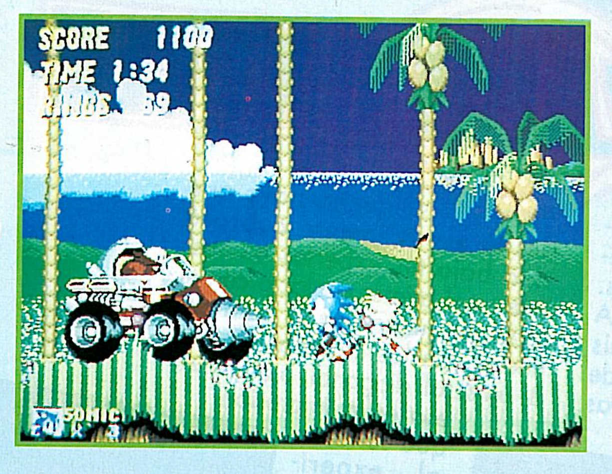




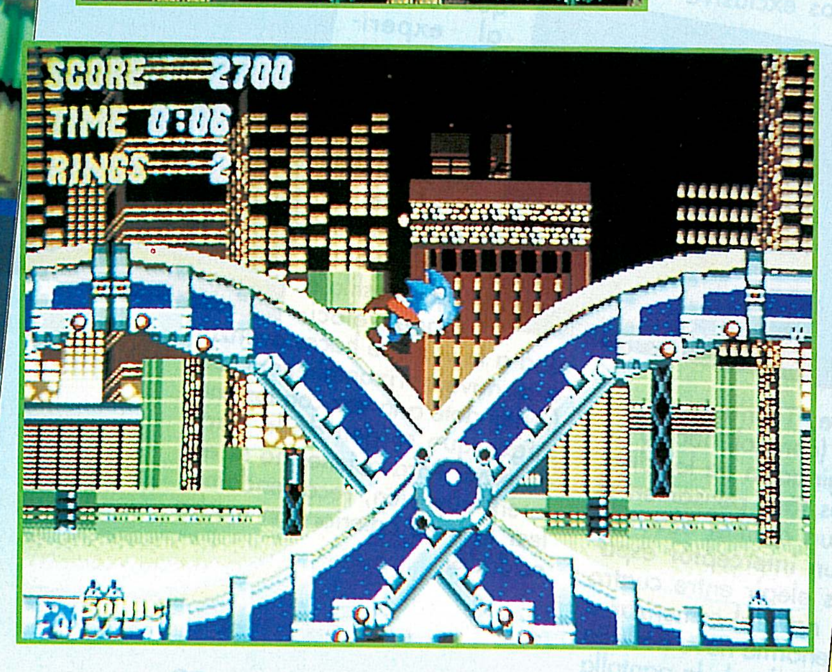
No es más que un "paseíllo" para dos. Dos animales con una misma técnica de combate. Sin duda se trata de "Taï Kwen Sonic".

llos. Toda la acción se desarrolla a un ritmo verdaderamente inusual. Jamás se exigió tanto a tu Megadrive, cuya capacidad está a punto de explotar. Solamente con ver las fotos del decorado te convencerás de lo bonito que es este juego. Además nos hemos guardado lo más interesante para que lo descubras por ti mismo. Si estabas buscando algún buen ejemplo para hablar de una animación perfecta, con Sonic lo has encontrado. Diferentes scrolls, un scroll multidireccional completamente chiflado y con una animación que hará que tu espíritu se eleve a las alturas... Todo esto y mucho más para un juego con una velocidad sin par. Un gran número para Sonic, y con posibilidad de jugar con un amigo.

Por primera vez, y no será la última, te encontrarás con el doctor Robotnik. Si sus artefactos han cambiado, en cuanto a él, sigue siendo como siempre: cruel.



Dos pantallas diferenciadas para dos jugadores. Un modo de distraccion sin precedente alguno... ¡y a recolectar todos los anillos!



EDITOR
SEGA

SONIDO







ZAPPING





BIO-HAZARD BATTLE

Un nuevo género en los juegos shoot-them-up ha llegado a vuestras consolas. Su nombre Bio-Hazard Battle. A partir de este momento podéis olvidaros de todos los juegos de combates espaciales que hayas visto y dedicaros exclusivamente a éste. Tu navío es un gasterópodo (caracol) nacido de la fértil imaginación de los diseñadores y es fácil pensar en él más como un animal acuático que como un interceptor espacial. Puedes elegir entre cuatro modelos de nave al comenzar a jugar. Una enorme nave nodriza aparece en lo alto de la pantalla y de sus entrañas surge la pequeña nave que desde ese momento cobrará vida bajo tus expertas manos. Este es el primer contacto con el scroll del juego que te hará conectar con las criaturas de B-H B; un scroll diagonal, o al menos esa es la impresión que tendrás al experimentar este nuevo género de juego. Se trata de un scroll vertical con un decorado interestelar que desfila a toda velocidad a la vez que haces avanzar a tu nave horizontalmente, enfrentándote a la vez con los enemigos que surgen de la parte derecha. Para quienes no se enteren muy bien, recomendamos leer la frase anterior con mucho cuidado.

EDITOR
SEGA

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

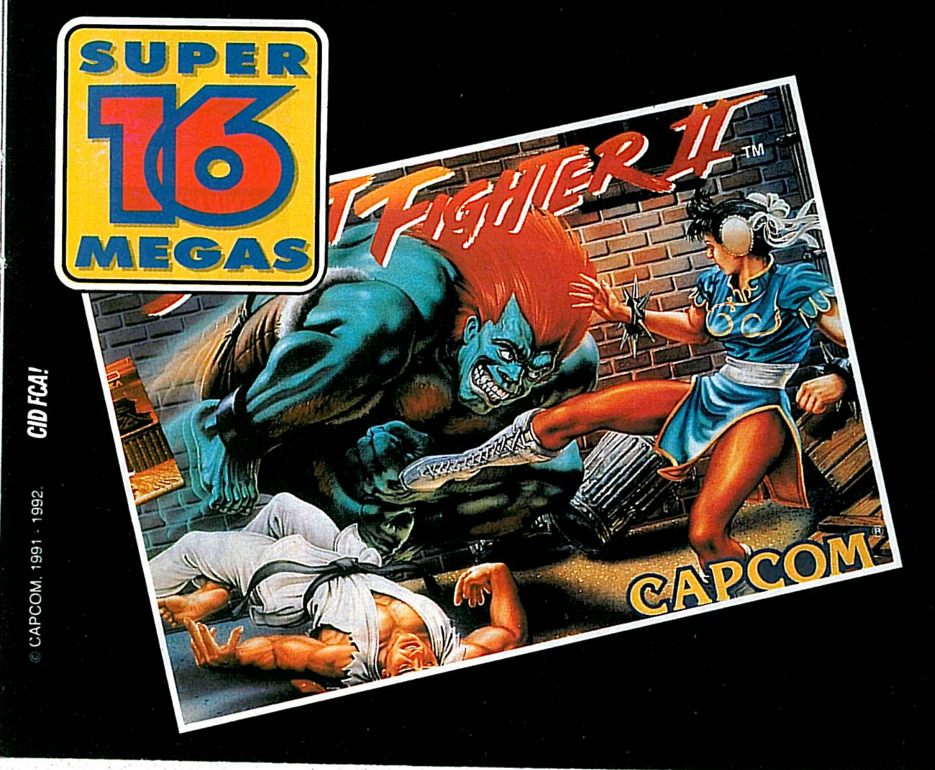


LOS QUE NO TENGAN SUPER NINTENDO... TENDRÁN QUE SEGUIR SOÑANDO



STREET FIGHTER II ™

SÓLO EN SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





SPACEGUN

Vuelven los piratas del espacio. Llegan directamente a tu casa para divertirte durante muchas horas y... evitar que duermas. Sobre todo si la Master System está en tu habitación. Una misión te será enconmendada nada más empezar el juego y vivirás obsesionado hasta que logres cumplirla, eres un justiciero en el espacio y no descansarás hasta acabar con todos los aliens. Este juego se desarrolla en un montón de fases, pero todas de acuerdo al mismo principio, debes aniquilar a todos los monstruos que se crucen en tu camino. Según cada nivel, verás el juego desde una u otra perspectiva visual. Descubrirás un mundo lleno de colores y nuevas sensasiones, bajo la simulación de las 3-D. El scroll es horizontal en dirección izquierda. La gran peculiaridad



de este juego frente a otros de su misma clase es que se puede jugar con el Phaser. Todos los monstruos alienígenas deberán ser destruidos sin compasión. Los verás desde tu pantalla y todos son blancos móviles. Debes ser cuidadoso con las vidas, puesto que más de uno querrá verte con una lápida a los pies.



EDITOR
TAITO

SONIDO



GRAFISMO



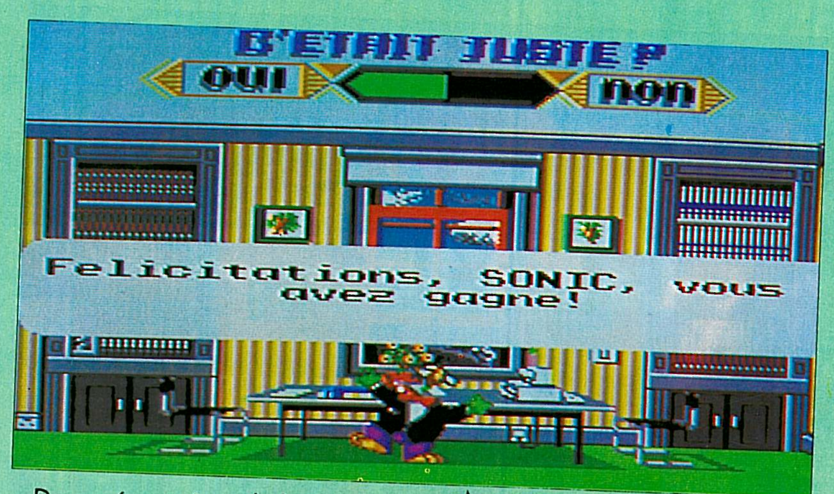
ANIMACION



MANEJABILIDAD







TRIVIAL POURSUITE

¿De qué nacionalidad era Guillermo Tell? ¿Cuál es el río más largo de América? ¿Qué vino se toma normalmente con el foie gras?... y muchas más preguntas que deberás responder correctamente. Sin duda ya sabrás a qué juego nos referimos... Se trata evidentemente del mundialmente célebre Trivial Pursuit, un juego muy clásico y familiar que consiste en responder preguntas de seis "materias" distintas las cuales pondrán a prueba tus conocimientos: geografía, espectáculos, historia, literatura, ciencias y por último deportes y entretenimiento. Para ganar debes rellenar una especie de "gran queso" con sus seis porciones, correspondientes a cada una de las materias. Deberás pensar y reflexionar muy bien cada pregunta antes de responder. En cuanto al número de preguntas... ¡hay miles! Te vas desplazando a lo largo del tablero y cada casilla se corresponde con el color de una de las materias, excepto las blancas, y en cada una de ellas, la consola te hará una pregunta. Debes responder y comparar tu tespuesta con la que te da la consola, que por supuesto es la correcta. Muy fácil de usar, el Trivial Pursuit te permitirá jugar con toda tu familia los fines de semana. A lo mejor es el momento de iniciar a tus padres en la Master System.





EDITOR
DOMARK

SONIDO

GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD





POPILS

EDITOR TENGEN

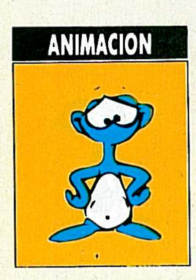
SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

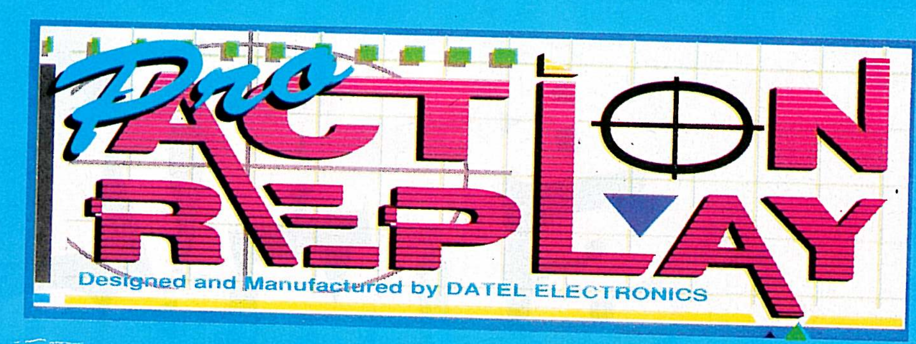






Raptada por el maléfico Popils, la joven y bella princesa encarcelada sin piedad, espera que la salves. Deberás utilizar en esta tarea toda tu sangre fría. Pero la "gracia" del juego consiste en que nuestro malvado brujo adora gastar bromas pesadas. Además de esta afición, también le gusta encerrar a las jóvenes guapas en sus prisiones rompecabezas. En efecto, se trata de verdaderos laberintos que harán trabajar de lo lindo a tu cerebro. Estas prisiones están construidas con bloques de piedra que deberás destrozar con la ayuda de tus pies, brazos y ¡cabeza! Con un orden de preferencia muy preciso y sin mucho tiempo, tienes que efectuar todas las operaciones necesarias para salvar a la princesa. Pero evidentemente no estarás solo a la hora de rescatar a tu princesa, un montón de sustancias viscosas, de barro verdoso y vampiros, te acompañarán en tu recorrido, aunque no sean precisamente una gran ayuda. Los puntos marcados con rojo no podrán ser destruidos, evítalos. Detrás de casi todos los monstruos encontrarás algo de interés, como por ejemplo, una especie de puertas, que te transportarán de un lado a otro. Son muy útiles, sobre todo para pillar por sorpresa a los monstruos y poder así aplastarlos rápidamente. Los gráficos son muy realistas y llenos de color, acompañados de unas músicas formidables. Todos los ingredientes necesarios para hacer de este juego algo genial. Además existe la posibilidad de jugar a dúo con dos consolas. Algo formidable.

Cualquiera que sea tu consola serás invencible con:







Super Nintendo

Mega Drive

Prepárate para tener



Game Boy



Nes

Vidas infinitas,

Energía sin Fin,

Poder ilimitado...



El **Action Replay Pro** es una pastilla especial, diseñada para que tú mismo encuentres <u>**TODOS** los trucos de **TODOS** los juegos</u>

Ahora puedes jugar a tus juegos favoritos a unos niveles que hasta ahora no sabias ni que existian. **Esta es la pastilla que usan los expertos**. El encontrar un truco cuesta solo unos minutos.

En relación a otros productos, el **Action Replay Pro** es el único que tiene la opcion de Trainer que te permite encontrar por ti mismo todos los trucos de **TODOS LOS JUEGOS** <u>habidos y por Haber!!!!.</u>

Con un avanzado diseño del hardware, el **Action Replay Pro**. es válido para todos los juegos existentes y <u>tambien para los que salgan en el futuro</u>. No necesitas comprarte libros de trucos de los nuevos juegos. **Es la única pastilla que necesitarás.**

Corporate P.C.
Enrique Giménez, 4, Bajos A
08034 BARCELONA
Tel. (93) 280 56 66
Fax (93) 280 09 59


MEGA
BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS
THE SIMPSONS™

No hace falta presentar al protagonista de nuestro dossier: Bart Simpson, ídolo de todos lo quinceañeros norteamericanos y posiblemente el personaje de dibujos animados que más exito ha tenido en los últimos años. Su historia, o mejor dicho, la historia que cuenta Bart Simpson vs Space Mutants, es propia de un héroe de su categoría, y comienza una tranquila noche de verano en su ciudad natal, Springfield. La familia completa descansa en el salón viendo un episodio de la telenovela de turno, mientras Bart contempla las estrellas desde su ventana. De repente, ante sus ojos y en su propio jardín, un platillo volante aterriza, abre sus puertas y de él salen pequeños hombres verdes que como por arte de magia se transforman en seres de apariencia humana. Haciendo gala de su valor, Bart, hace lo posible por acercarse y escuchar los planes de los extraterrestres: pretenden dominar nuestro querido planeta con una invasión a escala mundial.

Evidentemente, Bart asume inmediatamente el papel de héroe protector de La Tierra y, a lo largo de los cinco niveles del juego, hará lo imposible por enviar de regreso a su galaxia a estos "asquerosos" hombrecillos verdes disfrazados de humanos. Una misión así de difícil sólo tendrá éxito si los más hábiles consoleros de Sega echan una mano a Bart; quienes logren acabar el juego compartirán los honores con este entrañable personaje televisivo.

SEGA MEGA DRIVE
THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS
BRAND X SPRAY PAINT NO CFCS
MATT GROENING
FLYING EDGE™
A Division of Acclaim Entertainment, Inc
16-BIT CARTRIDGE

MATT GROENING



A lo largo de este nivel, tu objetivo es colorear de rojo todos los objetos rosas que puedas encontrar, con la ayuda de un bote de pintura en spray. La razón de ello es muy simple: los extraterrestres piensan utilizar todos los objetos rosas para fabricar el arma definitiva que les permitirá vencer a la humanidad entera.

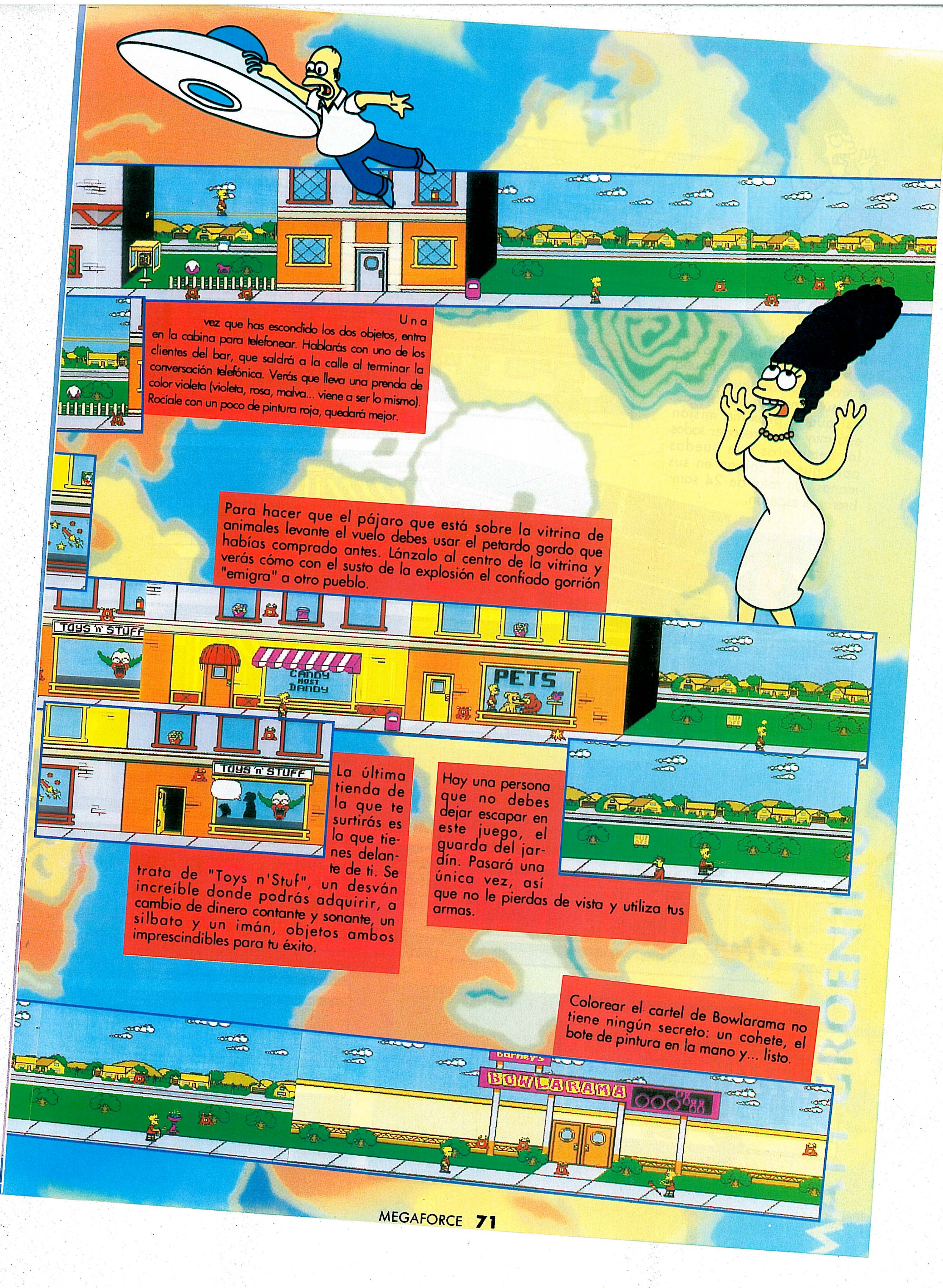
No pierdas el tiempo ni te rompas la cabeza intentando pintar los dos juguetes que hay en el jardín, ya que sólo conseguirás malgastar tu spray. Salta sobre la cabina, después salta sobre la cuerda que hay por encima de ellos y haz caer los trapos de cocina sobre los dos objetos, así no quedarán al descubierto.

Continúa ahora tu excursión por la tienda de pirotecnia. En ella puedes hacerte con algunos objetos útiles, como la pequeña bomba que te servirá más adelante en tu misión, o como los cohetes que te permitirán hacer volar algunos pájaros e incluso dar color a objetos que están demasiado altos e innaccesibles para Bart.

Entra en la tienda "Tool World" para comprar una llave que te permitirá pasar de un lado al otro de la ciudad, atravesando la casa de retiro de los ancianos de Springfield. En esa tienda debes comprar también (y no se te ocurra olvidarlo, pues es importante) una llave inglesa que sevirá para...

... dar un precioso colorido al escaparate de la tienda de bricolaje. ¿Cómo? Muy fácil: utiliza la llave para abrir la boca de incendios que ves a tu lado y ésta liberará un chorro de agua tan potente que devolverá el color rojo original al escaparate de la tienda.

Una vez que has conseguido llegar delante de la estatua de Jebedhia, lanza otro cohete sobre el bicho con plumas; no esperará a una segunda vez para marcharse.



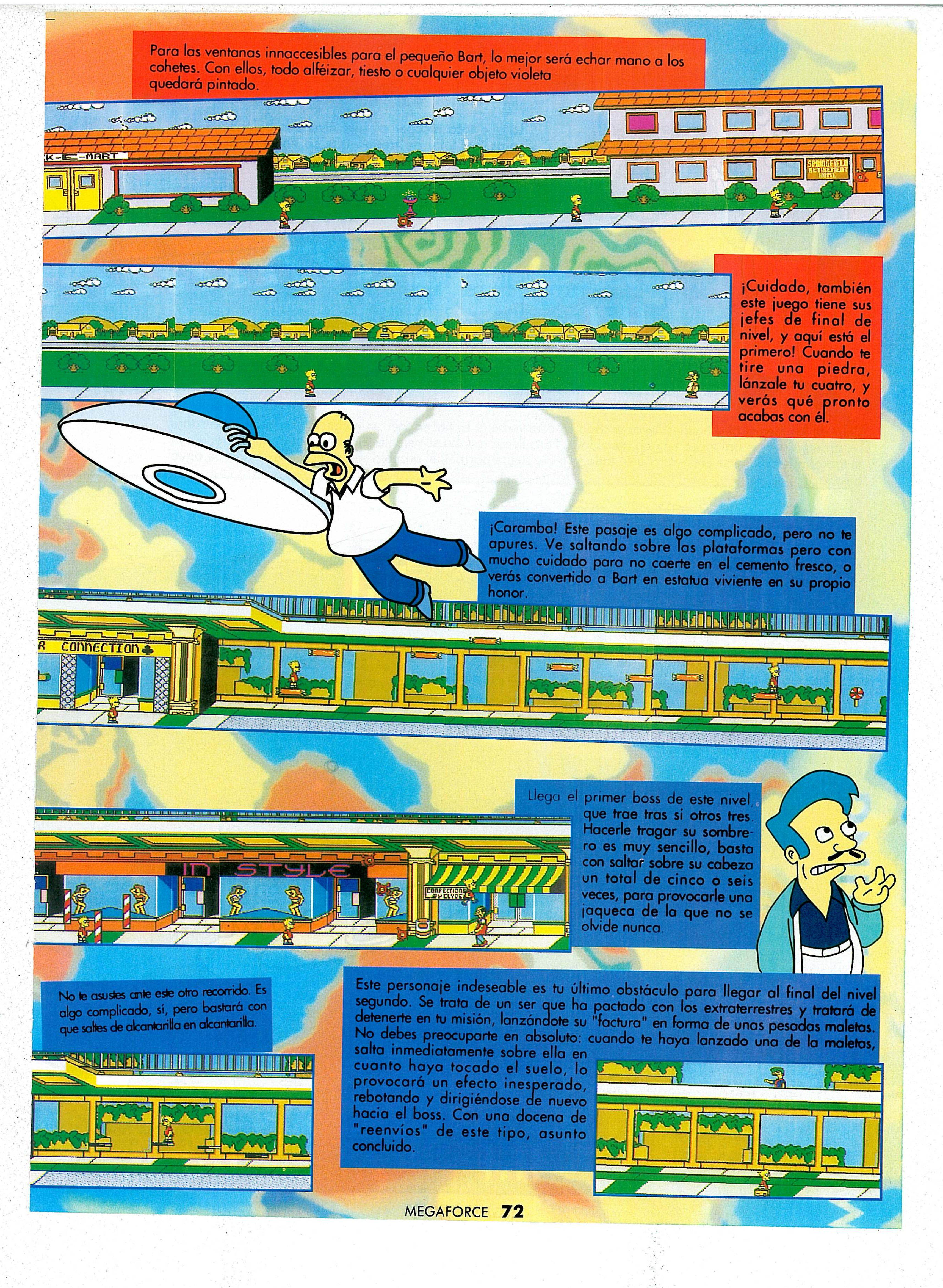
Una vez que has escondido los dos objetos, entra en la cabina para telefonear. Hablarás con uno de los clientes del bar, que saldrá a la calle al terminar la conversación telefónica. Verás que lleva una prenda de color violeta (violeta, rosa, malva... viene a ser lo mismo). Rocíale con un poco de pintura roja, quedará mejor.

Para hacer que el pájaro que está sobre la vitrina de animales levante el vuelo debes usar el petardo gordo que habías comprado antes. Lánzalo al centro de la vitrina y verás cómo con el susto de la explosión el confiado gorrión "emigra" a otro pueblo.

La última tienda de la que te surtirás es la que tienes delante de ti. Se trata de "Toys n'Stuf", un desván increíble donde podrás adquirir, a cambio de dinero contante y sonante, un silbato y un imán, objetos ambos imprescindibles para tu éxito.

Hay una persona que no debes dejar escapar en este juego, el guarda del jardín. Pasará una única vez, así que no le pierdas de vista y utiliza tus armas.

Colorear el cartel de Bowlarama no tiene ningún secreto: un cohete, el bote de pintura en la mano y... listo.



Para las ventanas innaccesibles para el pequeño Bart, lo mejor será echar mano a los cohetes. Con ellos, todo alféizar, tiesto o cualquier objeto violeta quedará pintado.

¡Cuidado, también este juego tiene sus jefes de final de nivel, y aquí está el primero! Cuando te tire una piedra, lánzale tu cuatro, y verás qué pronto acabas con él.

¡Caramba! Este pasaje es algo complicado, pero no te apures. Ve saltando sobre las plataformas pero con mucho cuidado para no caerte en el cemento fresco, o verás convertido a Bart en estatua viviente en su propio honor.

Llega el primer boss de este nivel que trae tras si otros tres. Hacerle tragar su sombrero es muy sencillo, basta con saltar sobre su cabeza un total de cinco o seis veces, para provocarle una jaqueca de la que no se olvide nunca.

No te asustes ante este otro recorrido. Es algo complicado, sí, pero bastará con que saltes de alcantarilla en alcantarilla.

Este personaje indeseable es tu último obstáculo para llegar al final del nivel segundo. Se trata de un ser que ha pactado con los extraterrestres y tratará de detenerte en tu misión, lanzándote su "factura" en forma de unas pesadas maletas. No debes preocuparte en absoluto: cuando te haya lanzado una de la maletas, salta inmediatamente sobre ella en cuanto haya tocado el suelo, lo provocará un efecto inesperado, rebotando y dirigiéndose de nuevo hacia el boss. Con una docena de "reenvíos" de este tipo, asunto concluido.

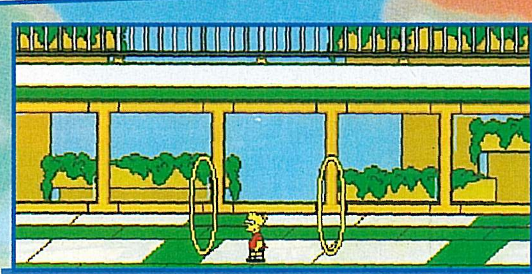
Tu éxito con los objetos rosas ha sido notable, pero los extraterrestres han tenido una nueva idea: intentarán fabricar su arma con sombreros. Así que tu próxima misión está muy clara: recoger todos los sombreros que puedas para que no caigan en sus manos. Un total de 24 sombreros te esperan.

LEVEL 2

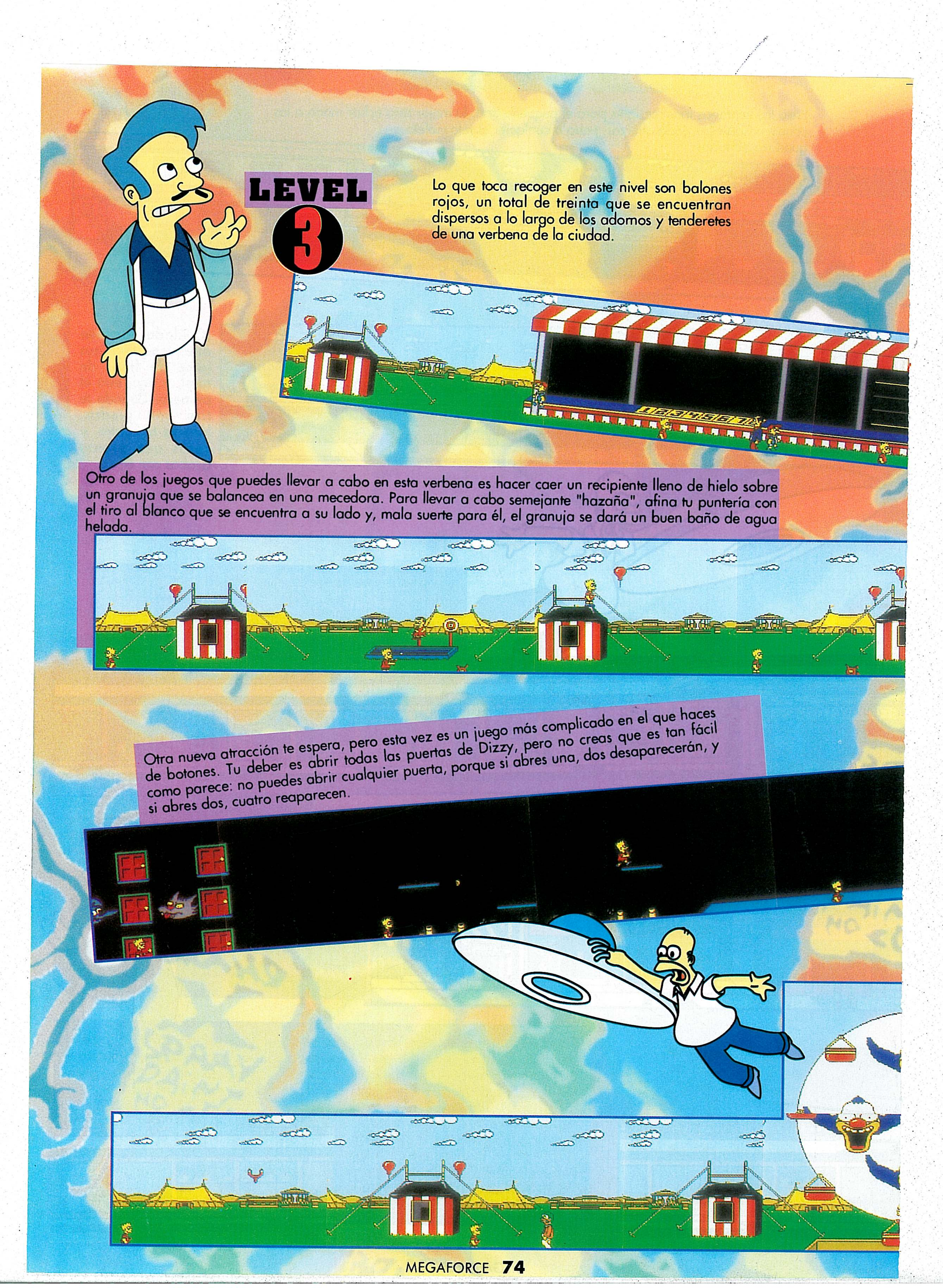
Aquí hay que echar mano de algún truco, si no queremos tomar un baño demasiado largo en este mar de cemento. Cuando llegues a la segunda plataforma, saca tu imán y úsalo. Podrás contemplar con agrado cómo la plataforma atraviesa ella solita y sin ningún peligro el peligroso mar que acecha en el fondo.



Este es el segundo boss, con el que puedes intercambiar tu punto de vista sobre calzado, por ejemplo. Pero no merece la pena perder mucho tiempo con este auténtico granuja que se ha atrincherado con la intención de darte una buena paliza. Usa la misma técnica del salto que con el anterior.



No te fies del pasadizo de los círculos de acero, pretenden complicarte las cosas justo cuando estás cerca del final.



Lo que toca recoger en este nivel son balones rojos, un total de treinta que se encuentran dispersos a lo largo de los adornos y tenderetes de una verbena de la ciudad.

Otro de los juegos que puedes llevar a cabo en esta verbena es hacer caer un recipiente lleno de hielo sobre un granuja que se balancea en una mecedora. Para llevar a cabo semejante "hazaña", afina tu puntería con el tiro al blanco que se encuentra a su lado y, mala suerte para él, el granuja se dará un buen baño de agua helada.

Otra nueva atracción te espera, pero esta vez es un juego más complicado en el que haces de botones. Tu deber es abrir todas las puertas de Dizzy, pero no creas que es tan fácil como parece: no puedes abrir cualquier puerta, porque si abres una, dos desaparecerán, y si abres dos, cuatro reaparecen.



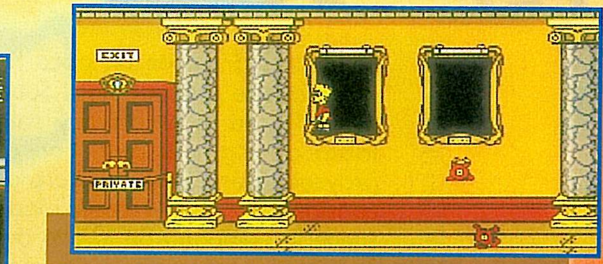
Si quieres divertirte un poco fíjate en este juego que te propone Bart. Sube a la parte más alta de la escalera y salta sobre la tabla de madera que, con el impacto, proyectará una bola de acero a una altura considerable. Si por casualidad haces que suene la campana de lo alto del mazo de fuerza, te espera una pequeña sorpresa.

Por fin te enfrentas al boss, y después de los juegos de la verbena, enfrentarte a él será cosa de niños. No tienes más que ver su punto débil los grandes pies que tiene, y te darás cuenta enseguida que si saltas diez veces sobre ellos habrás logrado vencerle.

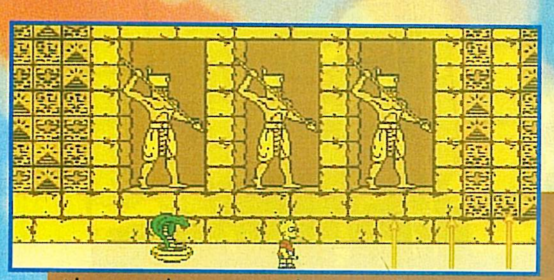
LEVEL 4

THIS BART SIMPSON CREATURE HAS BECOME A MAJOR PAIN IN THE HOOGA!

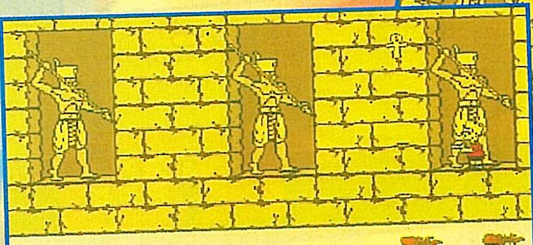
En esta ocasión, los extraterrestres han decidido colocar carteles de "Salida", envenenados en un museo, pero Bart lo ha descubierto y está dispuesto a hacerles pagar bien cara su tontería, en cuanto logre retirar todos los letreros.



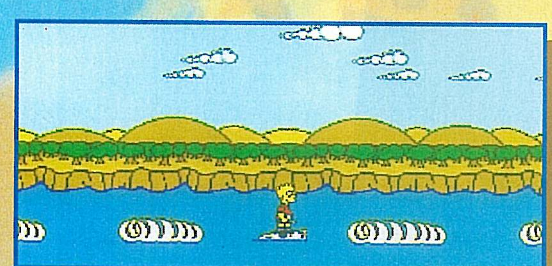
Para descolgar los letreros más alejados, utiliza la pistola lanzadora de flechas.



Al entrar de nuevo en la pirámide, pon mucho cuidado en lo que pisas, hay miles de objetos en el suelo.



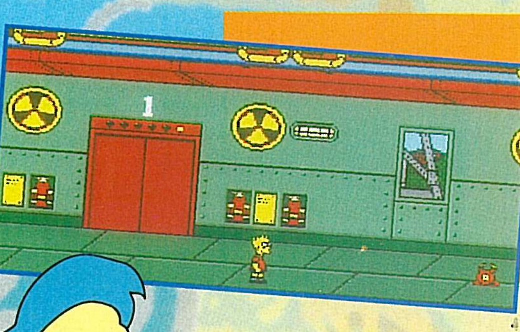
Llegarás a una sala donde hay tres estatuas. Salta por encima de ellas para que aparezcan las cruces egipcias. Si recoges seis de ellas, verás aparecer una columna de piedra que tienen un dispositivo especial: acciónalo para que se abra la habitación y puedas salir.



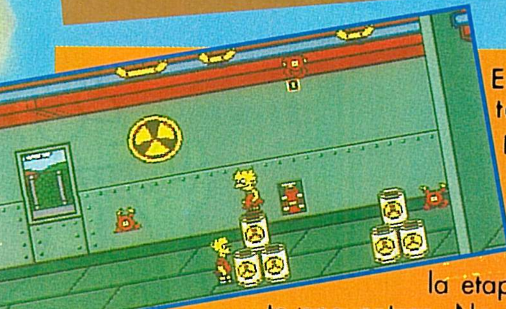
Atraviesa este mar prehistórico ayudándote de los esqueletos de dinosaurios que hay por todos lados.



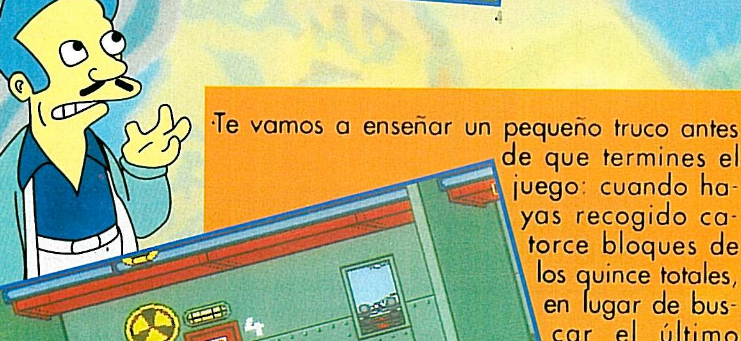
He aquí un tercer monstruo, un dinosaurio que no te dejará en paz y al que no le gusta nada que saltes sobre su cabeza, calva, porque eso le hace bastante daño, ya lo verás.



Te encuentras en un lugar peligroso, la fábrica radioactiva de los extraterrestres, así que procura acabar pronto tu misión.



En el camino te vas a topar con una tal Lisa, que te indicará cuál es el código de la etapa en la que te encuentras. No desperdicies esta información, pues el código es muy útil para abrir las puertas de acero que te bloquean el paso.



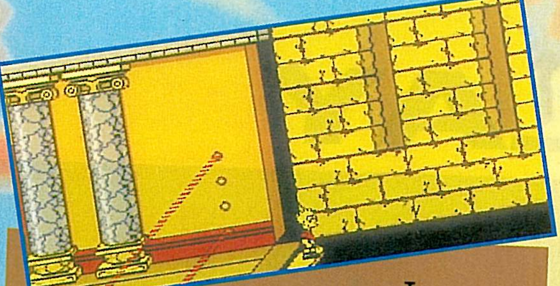
Te vamos a enseñar un pequeño truco antes de que termines el juego: cuando hayas recogido catorce bloques de los quince totales, en lugar de buscar el último como un loco, ve antes que nada a buscar a tu hermanita y traerla en tus brazos, porque es ella quien tienen el último bloque

LOS CODIGOS DE LAS DIFERENTES ETAPAS

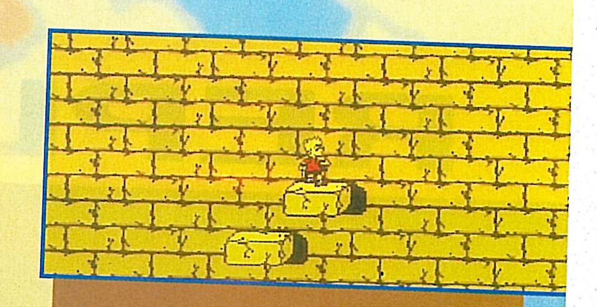
	Etapa 1 : 14
	Etapa 2 : 32
	Etapa 3 : 11
	Etapa 4 : 42
(Ultimo nivel)	Etapa 5 : 21



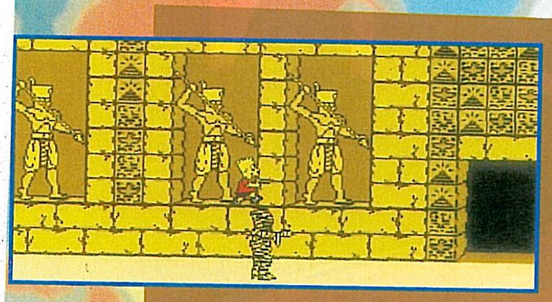
Te encuentras frente al primer monstuo de este nivel, una planta que no tiene nada que envidiar a la protagonista de "Pequeña tienda de los horrores". Salta sobre lo que parece ser su cabeza y se marchitará en seguida, dejándote vía libre.



Te esperan ahora dos lugares delicados tras la etapa de la planta. En primer lugar, atraviesa estas zona saltando de plataforma en plataforma, y en seguida...



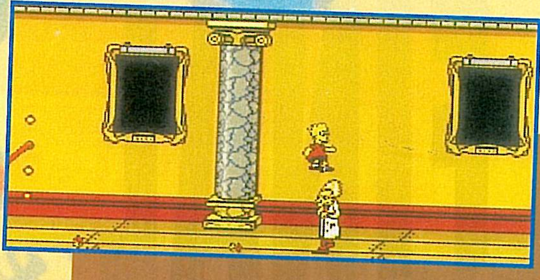
... tendrás que saltar de bloque por encima del precipicio, y habrás pasado el segundo recorrido delicado del nivel.



El segundo monstruo de este nivel es una momia, contra la que debes usar tu mejor arma: el salto, con seis saltos, la momia morirá y tú continuarás tu camino.



Para atravesar este abismo, déjate llevar por el trozo de... ¿cómo se puede llamar a esa cosa roja que vuela? Es igual, el caso es que si te aprovechas de él, podrás atravesar sin problemas el edificio. El fin justifica los medios, ¿no?



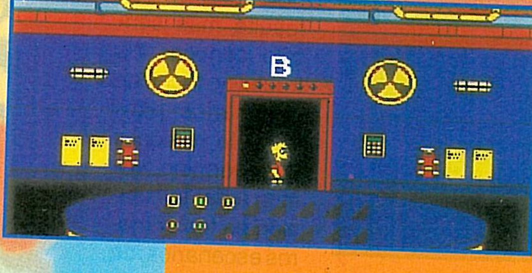
El último boss del nivel es un sabio loco, justo lo que te faltaba... ¡con lo harto que estás de las locuras de los extraterrestres! Bueno la táctica es bien sencilla y la conoces: salta sobre el extremo de su cuerpo, o sea, la cabezota, y llegarás al último nivel.



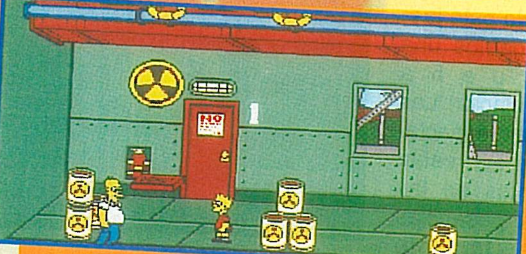
5



Ultimo nivel y último ataque de las malvadas criaturas del espacio. Y este ataque se materializa en forma de pequeños bloques de uranio radioactivo, nada aconsejables para la salud.

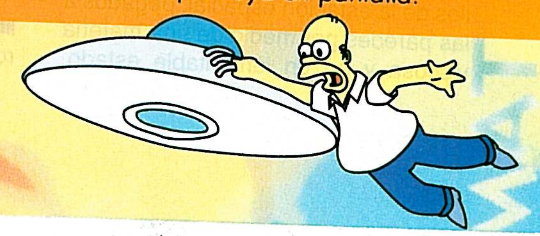


En el nivel cero, o sea, en lo más alto de la fábrica, puedes ir colocando los muchos bloques radioactivos que has ido encontrando; allí verás un lugar especialmente destinado a guardar estos "regalitos" peligrosos.



A lo largo de tu búsqueda puedes hallar paquetes de Brownees que tienen un efecto rápido y muy positivo: cuando te encuentres en una habitación repleta de monstruos, los brownees harán aparecer a Homer, quien el olor de las golosinas y galletas provocará un pequeño temblor de tierra que provocará la rápida desaparición de todas las criaturas malvadas que haya en pantalla.

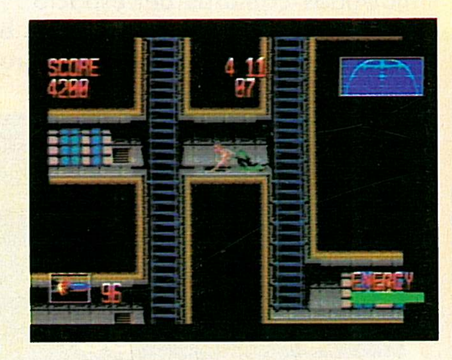
Bueno, ya te hemos contado más o menos todo lo que tienes que saber para acabar el juego sin demasiada dificultad, así que ahora el resto del trabajo te toca a ti. Buena suerte y a por los alienígenas.



ALIEN³

LA BATALLA FINAL

Para aquellos que todavía no conozcan de qué trata este juego, hagamos una pequeña recapitulación. Las criaturas espaciales que aún están presentes en las peores pesadillas de la teniente Ripley no fueron totalmente destruidas y se han hecho con el control de un planeta prisión.



Tu misión es recuperar con vida a todos los habitantes del planeta que se encuentran diseminados por los pasillos de la estación espacial, pegados a las paredes por medio de una materia viscosa y en un lamentable estado. Para ello tendrás que recorrer todos los escenarios, evitando o luchando contra los rápidos aliens que te buscarán o esperarán en los más oscuros recovecos.

Ten en cuenta que tienes un tiempo limitado para rescatar a tus compañeros; en caso contrario, tanto ellos como tú series eliminados sin piedad.

Con el fin de que resulte más sencillo conocer los trucos y técnicas necesarios para llevar la misión a buen término, vamos a dar la solución de los primeros escenarios, de forma que podáis practicar sin que sea necesario perder mucho tiempo.

Os recordamos que en la pantalla de opciones podréis elegir cuántas oportunidades tenéis de lograr el objetivo final (es decir, cuantas vidas) y la dificultad del juego, entre otros elementos más bien decorativos.

LA BESTIA ATACA

Cuando un Alien te vea puede ser muy difícil escapar de él. La única posibilidad está en que seas muy rápido disparando. De todas formas, no te fies demasiado ya que algunas armas no hacen efecto al primer impacto y eso puede ser fatal para tu salud.











Primer escenario (8 rehenes)

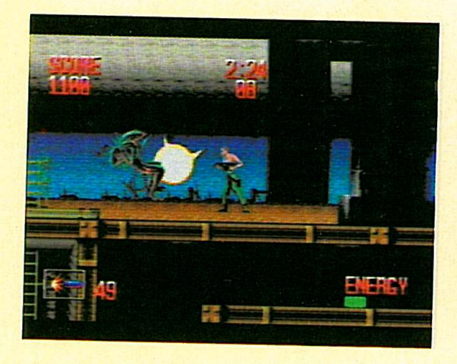
Olvídate de la primera escalera de la derecha; no hay prisioneros debajo de ella, solo repuestos (energía y municiones para el fusil). Es mejor que vayas hacia la derecha, recojas todos los repuestos que encontrarás (gasolina, munición y granadas) y bajes por la segunda escalera y luego te dirijas a la izquierda para rescatar al primer rehén.

Luego vuelve a la escalera, ve a la derecha y toma la tercera escalera. Baja por ella y llegará a una zona (a la izquierda) en la que tendrás que gatear. Más tarde podrás rescatar a ese compañero. Dentro del conducto ve abajo a la izquierda hasta llegar a una intersección en la que debes dejar el túnel. Evita las caídas y destroza la puerta que hallarás; al fondo del pasillo te espera el segundo rehén.

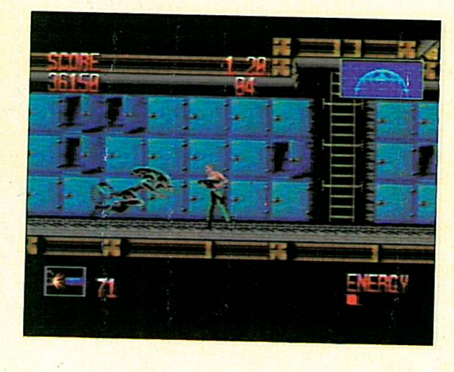
Luego ve hacia la derecha y podrás saltar sobre una plataforma que te llevará hacia abajo. Gira rápidamente y acaba con el alien de la derecha. Salta hasta al suelo, pero ten mucho cuidado con los dos enemigos que te esperan a la derecha. Rompe la puerta de la izquierda y sube por la escalera que encontrarás un poco más lejos. Arriba hay un tercer compañero y repuestos.

Baja por la misma escalera y ve hacia la derecha, ya que al final de este pasillo encontrarás a tu cuarto objetivo. Luego tendrás que regresar a la plataforma que asciende y al conducto del aire.

Una vez dentro de él, cruza la primera intersección y sube por la segunda escalera para liberar al quinto rehén que se encuentra justo al salir del tubo. En el

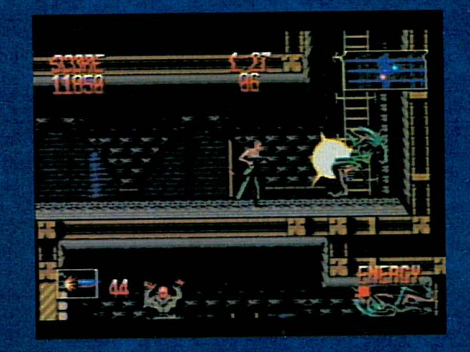


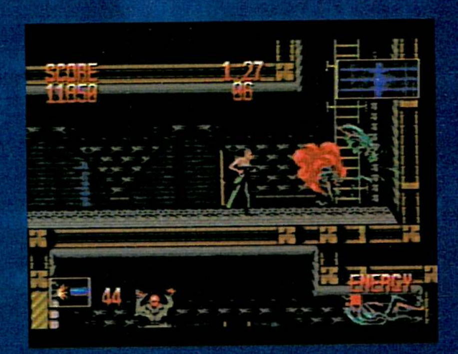


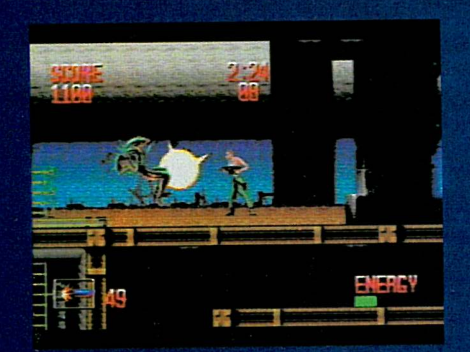


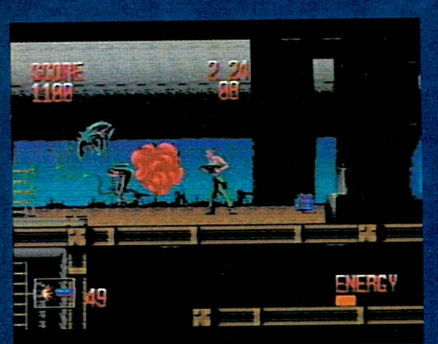
...Y RIPLEY RESPONDE

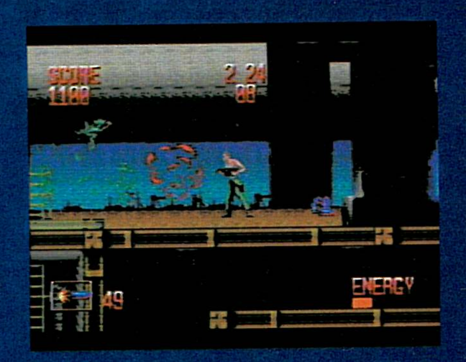
Aunque tienes un armamento de lo más variado, la experiencia demuestra que esos bichos tan molestos tienen especial odio hacia el lanzagranadas. ¿Será porque de un sólo disparo puedes pulverizar prácticamente cualquier cosa que se te ponga delante.











Segundo escenario (5 rehenes)

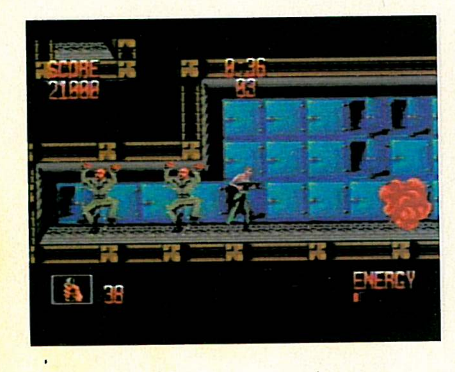
borde de la plataforma dispara el lanzagranadas contra el alien que está en el techo y toma carrerilla para saltor a la derecha. Procura llegar lo más lejos posible porque si no caes en la plataforma resbalarás por una pendiente y tendrás que repetirlo todo.

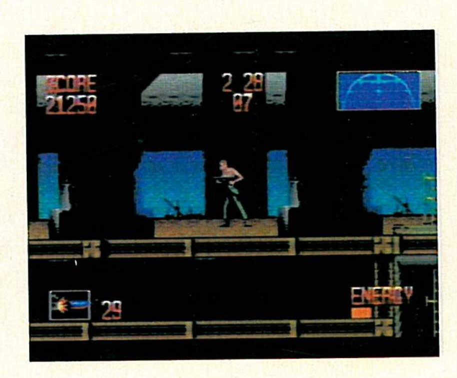
Baja ahora por la escalera que encuentra muy cerca de la pendiente y ve hacia la izquierda para rescatar a los dos últimos hombres. Luego vuelve sobre tus pasos y encontrarás la salida al fondo a la derecha.

Destroza al alien que hay a tu derecha y luego salta a través de la pared de tu izquierda (oculta un pasadizo). Llegarás a una habitación secreta en la que hay un monstruo, gasolina para el lanzallamas y munición.

Después de acabar con el enemigo y recoger los repuestos, sal de la habitación y ve hacia la derecha hasta la primera escalera. Al llegar abajo ve a la izquierda y encontrarás al primer prisiones de este nivel. Hay una habitación secreta (como la anterior) a la derecha, pero sólo contiene un alien.

Vuelve hacia arriba por la misma escalera, luego ve a la derecha y sube por la escalera que encontrarás para rescatar al segundo rehén que está a la derecha y sigue ascendiendo por la misma escalera un piso más, donde encontrarás al tercer compañero. Sigue más arriba y luego ve a la izquierda, salta el agujero y trepa por la escala que aparece ahí. Gira a la izquierda, rompe la segunda puerta con el lanzagranadas. Detrás de ella está el cuarto rehén.

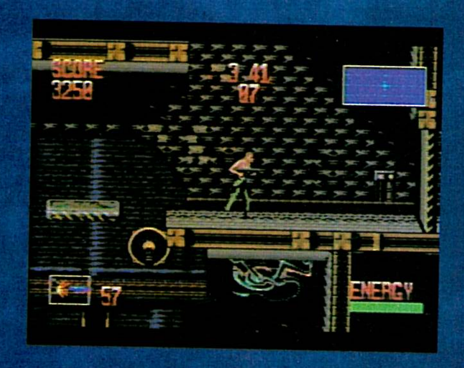


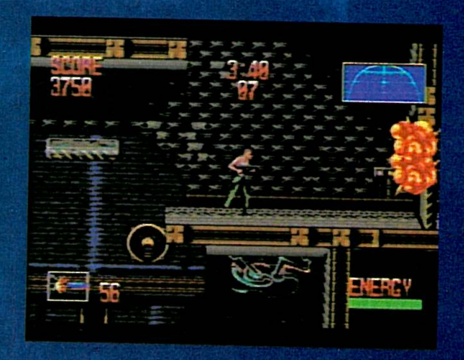




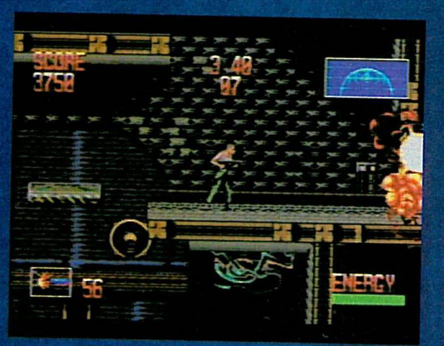
SI ALGO TE MOLESTA...

Cómo puedes ver en esta secuencia, el lanzagranadas además de desintegrar peligrosas "cucarachas" tiene la facultad de reducir a polvo cualquier obstáculo que encontremos. Fíjate como queda la pobre puerta.











Tercer escenario (5 rehenes)

Ahora vuelve sobre tus pasos y busca la escalera que está pegada a la pared de la derecha. Sube por ella. Deslízate por la rampa de tu derecha y toma la plataforma ascendente. Encontrarás al último prisionero de este nivel.

Baja en la misma plataforma y sube por la escalera de la derecha. Ve hacia la izquierda y sube por la escalera que hay un poco más allá. Vuelve a ir hacia la izquierda, salta sobre el hueco del suelo y desciende por la escalera más cercana un piso. Corre hacia la derecha y salta sobre el agujero, luego sigue hasta la escalera de la derecha. Baja por ella y llegarás a los conductos del aire.

Ahora puedes buscar algunos power ups en la sala de bonos que está en el extremo derecho o ir hacia la salida si te queda poco tiempo. Para salir. baja por la escalera en la intersección en forma de T, luego gira a la izquierda y sigue bajando. Luego totalmente a la derecha y habrás completado el nivel.

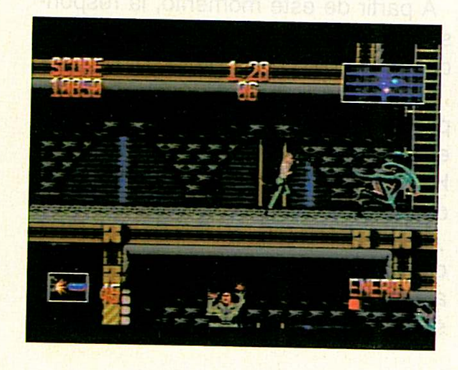
Lo primero es ir a la derecha y bajar por la primera escalera que encuentres. Luego ve a la izquierda y rescatarás al primer compañero.

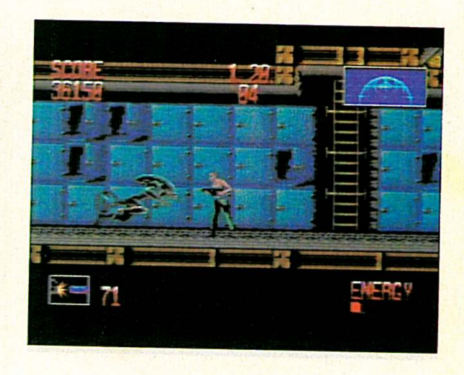
Vuelve hacia arriba por el mismo camino y ve hacia la derecha todo lo que puedas, baja por la escalera que se encuentra en ese punto un piso y sube por la contigua para rescatar al segundo prisionero.

Sube por la escalera hasta llegar a la superficie y ve hacia la derecha para conseguir algunos power ups; luego baja por la escalera que se halla a tu izquierda. Toma la que hay a la derecha y ve hacia la derecha al llegar al final de la escalera, procurando no caer en los agujeros. Al final se encuentra el tercer rehén de los aliens.

Vuelve sobre tus pasos hasta la primera escalera y baja por la que está a tu izquierda para rescatar al cuerto hombre.

Regresa a la superficie y ve a la izquierda, bajando luego por la escalera. Toma la escala que hay a tu izquierda y

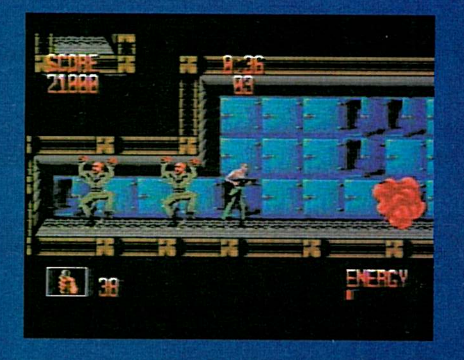




UN TOQUE MAESTRO

Liberar a tus compañeros capturados por esos seres malvados de aspecto viscoso resulta sencillo si te acercas lo suficiente a ellos. La única cuestión importante es llegar a tocarlos, con eso basta para que queden libres de su cruel destino.







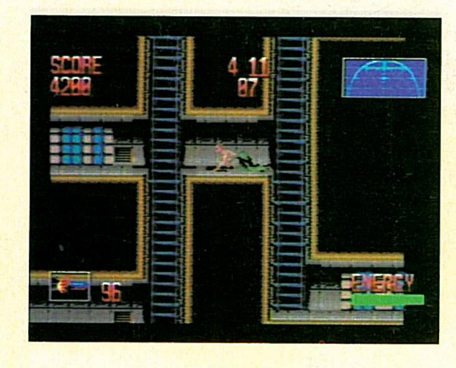




desciende por ella hasta llegar al conducto de aire. Entra en él y ve a la izquierda, arriba, a la derecha, arriba y a la izquierda para abandonarlo.

Sube por la escalera que está delante de ti y ve hacia la derecha para liberar al quinto prisionero. Regresa al conducto y deshaz el camino para encontrar la salida de él.

Luego ve todo hacia la derecha hasta la segunda plataforma ascendente. En la parte de arriba, salta a la derecha y entra en el túnel que hay delante tuyo.



síguelo hasta la primera escalera, gira a la derecha, baja por la siguiente escalera y continúa por la derecha hasta que encuentres la salida del conducto y del nivel.

Esta es la solución a los tres primeros niveles. Si sigues todos los pasos que hemos indicado (es posible que encuentres una forma mejor de rescatar a los prisioneros de los aliens), habrás conseguido dos cosas: pasar los tres primeros niveles y, sobre todo, hacerte con la mecánica del juego.

A partir de este momento, la responsabilidad de salvar al mundo de estos desagradables bichejos es tuya.

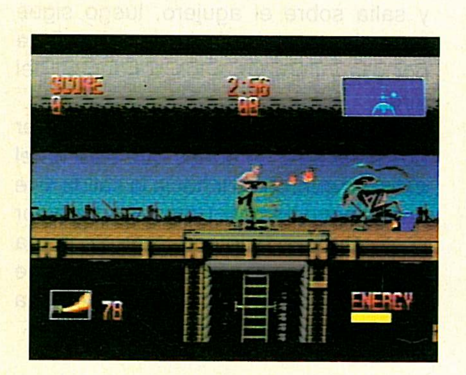
La dificultad, como es lógico, se complica en cada nivel y, a partir del sexto empiezan a aparecer los jefes de nivel. Hay uno en el seis, en el ocho, en el doce y en el quince.

Este será el último y cuando acabes con él te harás acreedor a una medalla al mérito espacial de la lucha anti-invasores. ¡Buena suerte, Ripley!

Mega Estrategia

En este juego no basta con atacar a los monstruos con todo lo que tengas a mano. La rapidez de los aliens te impedirá en ocasiones reaccionar con el arma adecuada para cada situación, por lo que es recomendable seguir algunas estrategias.

En primer lugar, cuando quieras acabar con uno de tus enemigos por medio de las granadas de mano tendrás que tener muy en cuenta tanto tus movimientos como los suyos. Es mejor perder un poco de tiempo esperando a que



ARTILLERIA FINA

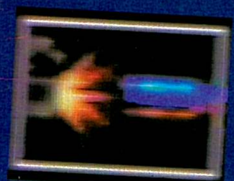
La teniente Ripley está sola en su batalla contra los monstruos del espacio exterior. Pero no está desarmada, ya que cuenta con un sofisticado armamento.



En primer lugar, la protagonista de este juego cuenta con un fusil ametrallador convencional muy rápido, especialmente adecuado para respuestas veloces.

Es el arma con la que Ripley comienza su lucha y quizá su mayor ventaja es la versatilidad y la posibilidad de disparar en todas direcciones.

La parte mala es que hay que efectuar muchos disparos para acabar con los monstruos. Ten cuidado para no agotar las municiones antes de



encontrar repuestos.

Otra arma es el lanzagranadas que es una de las más espectaculares. Muy potente, basta con un disparo para terminar con lo que se ponga en su radio de acción. En los primeros niveles bastará un disparo para destrozar a los aliens, pero a medida que crezca la dificultad del juego serán necesarios más lanzamientos. También es útil para romper puertas que de otra manera no se podrían atravesar.



El lanzallamas resulta muy eficaz y vistoso, pero no tanto como el anteior. Su principal defecto radica en que hay que dejar que los enemigos se acerquen mucho para que surta algún efecto. Por eso, si no andas listo los aliens darán buena cuenta de ti. Entre las cosas favorables está su capacidad de ser utilizado en cuatro direcciones.

Las granadas de mano son tan útiles como hábil sea quien las arroja. Una buena sincronía entre los movimientos del enemigo y los del lanzador podrá reducir el número de aliens sin riesgo físico para Ripley.

Este es el mayor problema; no explotan por contacto sino por tiempo, por lo que hay que tener en cuenta los factores mencionados.

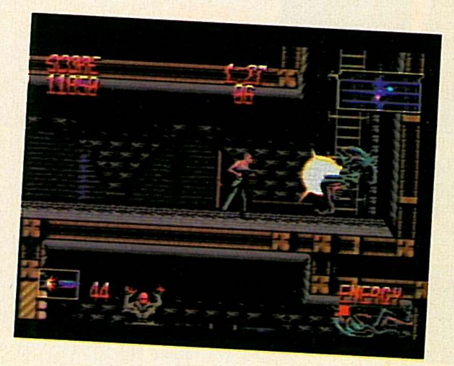
A lo largo del juego encontrarás diversos materiales dispersos por los túneles y pasadizos. Gracias a esto podrás recargar tus armas y recuperar la energía perdida en los enfrentamientos con tus rivales.

J.T.

Mega Estrategia

el bicho se coloque en la posición adecuada y lanzar en este momento la granada que arrojarlas sin ton ni son.

Respecto a los aliens que se encuentran pegados a los techos de las salas, tienes dos posibilidades. La primera es acercarte por debajo y disparar con el lanzallamas o el fusil. Esta solución es arriesgada y, en la mayoría de las ocasiones el monstruo podrá hacerte daño. Para evitarlo intenta disparar una proyectil con tu lanzagranadas si tienes una posición que te lo permita, es decir, si estás sobre una plataforma que haga que tú y el monstruo estéis al mismo nivel.



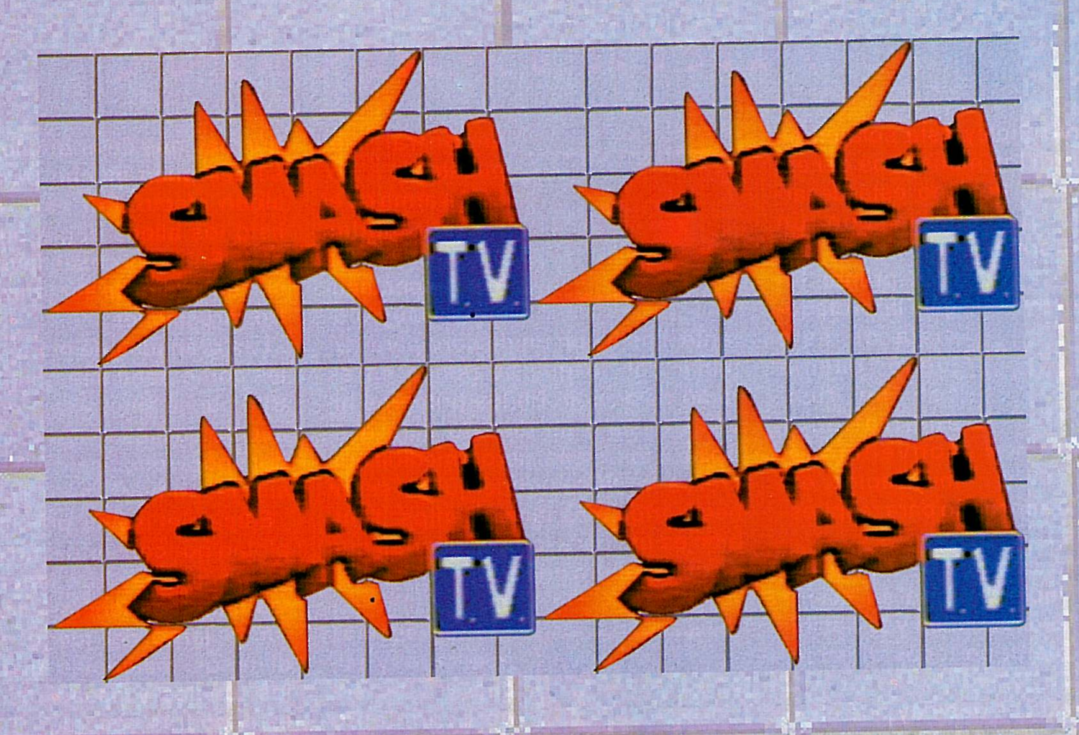
El lanzagranadas es útil también en los túneles o conductos en los que apenas hay capacidad de maniobra. Pero atención, si el atacante camina agachado y, por tanto, por debajo de la altura de tu arma, tendrás que agacharte tú también. En caso contrario, acabará contigo.

No te molestes en atacar a los monstruos que no se encuentran directamente en tu camino. Si vas a por ellos, perderás unos segundos que pueden resultar vitales para llevar a cabo el objetivo de rescatar a tus compañeros.

Aprovecha los errores que cometas para que en la próxima oportunidad las cosas resulten más sencillas. En este sentido sería muy útil hacerte un croquis de los niveles en el que se incluya la posición de los compañeros que tienes que rescatar.

Utiliza todos los medios a tu alcance para lograr tus objetivos. Con ello queremos decir que si cuentas con un radar que te indica la posición de tus enemigos, será una tontería no emplearlo para controlar sus movimientos. Tampoco pierdas de vista el reloj que te indica el tiempo que te queda. Usalo para estimar lo que te queda por hacer y ver si puedes entretenerte matando invasores o recogiendo bonos o repuestos. La lucha contra el reloj es casi tan importante como la que desarrollas contra los aliens.





Hola... ¡Bienvenidos, señoras y señores, al más violento show que se pueda ver hoy, a finales de 1999, en la televisión!

Si permanecen atentos a nuestra sintonía podrán disfrutar del más bestial concurso televisado, lleno de premios (tostadoras, coches, viajes, etc.), de emocionantes sorpresas, de concursantes masacrados y de simpáticos locutores y azafatas.

Este es el mundo de Smash TV., un juego en el que el objetivo es la mera supervivencia del participante, a través de tres endiablados laberintos en los que no encontrará más que enemigos dispuestos a destrozarle a la menor ocasión.

Pero dejémonos de presentaciones y veamos cómo se juega a Smash TV. Algunos de vosotros habréis tenido la suerte de disfrutar con este violento arcade en las máquinas recreativas y os preguntareis cómo ha sido la transformación para las consolas.

Lo decimos sin recatos: se trata de una magnífica y adictiva versión. Los controles son cuatro: el mando de dirección y los tres botones de disparo. De estos últimos uno sirve para disparar en la dirección en que se mueve el protagonista, otro para fijar el tiro en una dirección independiente del movimiento y el tercero para el disparo hacia atrás. Esta última posibilidad es especialmente útil si pensamos que la mayor parte del tiempo la pasaremos tratando de evitar a los enemigos que nos atacan y huyendo de ellos.

La velocidad y dificultad del juego hace especialmente recomendable utilizar los dos mandos de la consola aunque se juegue en el modo de un único jugador.

De esta forma con uno se podrá controlar el movimiento, mientras que el otro se dedicará a los disparos.



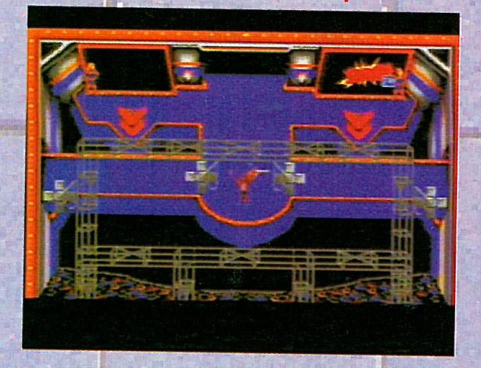
Respecto a los power ups que aparecen periódicamente es conveniente cogerlos todos, ya que de esta forma aumentarán la potencia de fuego de vuestro personaje.

Sin embargo, hay que tener cuidado con los enemigos; son especialmente tenaces y siempre buscan rodearos para acabar con vosotros de una manera más sencilla. Por lo tanto quizá sea mejor dejar es-



capar algunos con tal de conservar la vida, ya que en el momento en que muere el protagonista, aunque no se trate de la muerte definitiva, todos los poderes que haya acumulado desaparecen.

Cuando enchuféis vuestro cartucho en la consola veréis que la estructura del juego es sencilla. Por eso no es necesario hacer un análisis en profundidad de cada pantalla, pero sí serán útiles un par de consejos.

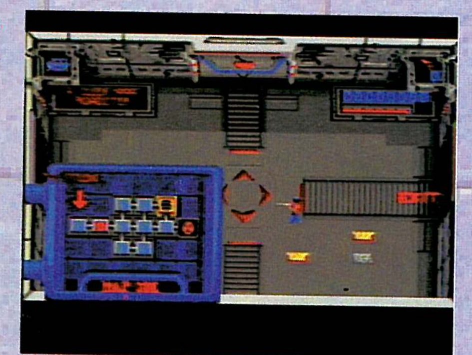


Mantener vuestro personaje en continuo movimiento. De otra manera, los enemigos os rodearán en un momento y se acabarán vuestras ilusiones de llegar al final. También es bueno disparar siempre aunque no se tenga una idea clara de la dirección de tiro debido al constante ir y venir.

Cuando lleguéis a una situación extremadamente difícil, una buena solución puede ser colocarse en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Con esto conseguiréis que los rivales sólo se acerquen desde tres direcciones en lugar de desde ocho. No cogeréis power ups, pero será más difícil que os maten.

Recordad que las armas van mejorando con la captura de power ups. El orden es el siguiente: ametralladora (el inicial), lanzacohetes, , lanzagranadas, y rifle de tres cañones.

En la pantalla de bonus podréis recargar las baterías y aumentar vuestra puntuación sensiblemente, pero

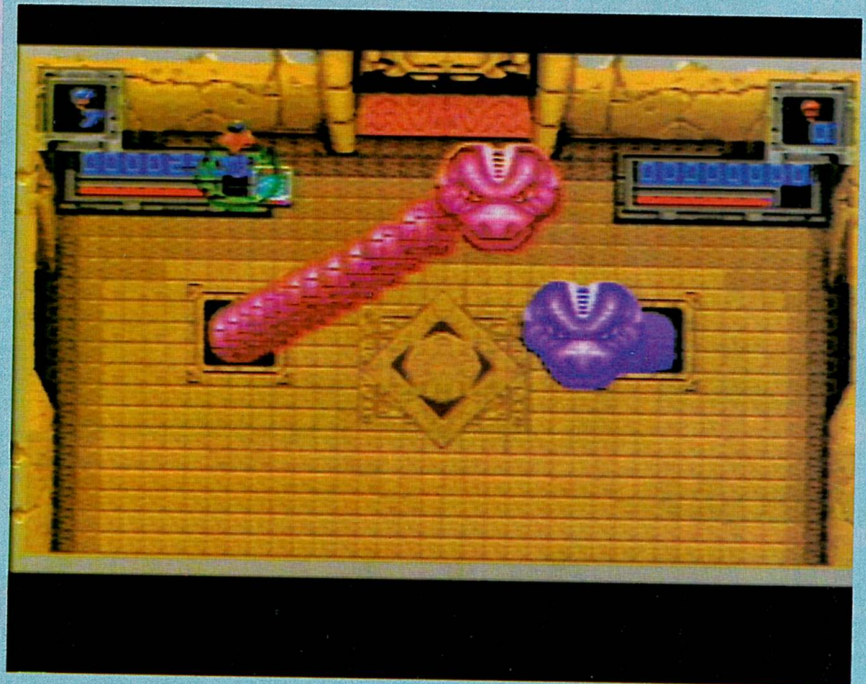


¡ojo!, cuidado con las minas dispersas por la pantalla. En la vorágine de la caza de bonus podéis perder a vuestro luchador.

Por cierto, en alguna parte del juego existe una habitación secreta en la que podrás librar una batalla aún más sangrienta que las habituales.



Enemigos a muerte



Mutoid Man. Es el primer boss. Medio humano, medio máquina de guerra, será capaz de eliminarte de la faz de la tierra con un sólo golpe de su mirada. Para acabar con él necesitas mucha paciencia y muchos disparos.

Scarface. Un rostro que puede ser el último que veas si no te andas con cuidado. Su fea cara oculta un gran número de trucos destinados a eliminar toda tu resistencia.

Cobra Head. Este monstruo de aspecto reptiliano es especialmente difícil de destruir. Será necesario que utilices todos tus recursos (y nos referimos tanto a las armas, como a los reflejos) para terminar con él.

Gameshow Host. Como su propio nombre indica este individuo es el que te metió en este lío. O al menos, este individuo en su forma humana. Aquí tiene una base similar a la de Mutoid Man.

Lemmings

Estas adorables pero increíble mente inocentes criaturas están abocadas a la extinción si no haces algo por salvarlas. Su único pensamiento en esta vida es seguir adelante, sin importarles lo que el futuro (o los accidentes del terreno) pueda deparar. Así pues, el objetivo del juego es salvarles, cambiando de nivel cuando el objetivo en una pantalla se ha conseguido.

La primera diferencia que se observa en este juego respecto a todos los demás es que las palabras Game Over no surgen hasta que decidimos apagar la consola (¡y ni siquiera entonces!).

La explicación es muy sencilla: si no eres capaz de superar un nivel, vuelves a empezar hasta que te aburras, lo pases o decidas mandar a los lemmings a paseo.



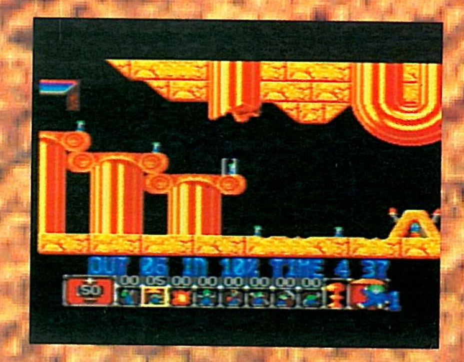
La pantalla de juego se divide en dos zonas. En la de arriba aparece una parte del nivel en que se está jugando (presiona la pausa y muévete a derecha e izquierda y comprobarás que muchos de ellos son enormes), los propios lemmings y la salida (si es que se ve en este zona del nivel).

La parte de abajo (mucho más reducida) contiene los controles del juego, la puntuación, el mapa del nivel, el tiempo que queda y el porcentaje de lemmings que ha encontrado la salida.

En los controles hay trece iconos, ocho de ellos de los especialistas. Los dos primeros permiten modificar el flujo de lemmings en la pantalla, los ocho siguientes corresponden a los especialistas, el siguiente a la pausa, el siguiente a la destrucción de todos los lemmings presentes en el nivel y el último a un mapa del escenario completo.

Sobre cada icono de los especialis-





tas aparece un número que varía según el nivel en que nos encontremos. Este número marca la cantidad de veces que podemos utilizar a cada uno de ellos es ese nivel en concreto.

No siempre están disponibles todos los especialistas, por lo que es conveniente no desperdiciarlos. En ocasiones sólo se puede utilizar un tipo de especialistas, lo que indica claramente cuál es la táctica a seguir en este escenario.

Conviene utilizar la pausa al empezar a trabajar sobre cada nivel. De esta forma podremos analizar qué tipo de obstáculos se encuentran entre la entrada y la salida y cuál es la mejor forma de superarlos sin que pase el tiempo y sin que nos veamos en situaciones apuradas que sólo pueden conducir a errores fatales.

También es útil no perder de vista el reloj y el indicador de porcentaje de lemmings salvados. Al comenzar cada nivel se especifica cuantos animalitos deben ser salvados, por lo que una vez conseguido el objetivo podremos dedicarnos a crear interesantes efectos sobre el terreno por medio de la destrucción masiva.

Además es muy divertido ver como los muñequitos caminan impasibles con la fatídica cuenta atrás sobre sus cabecitas.

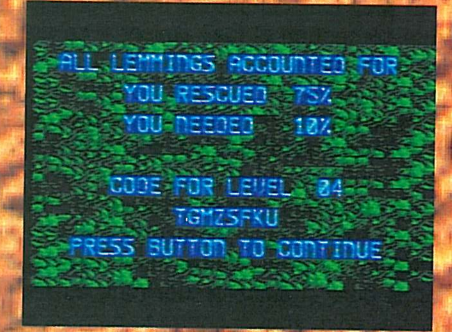
Los especialistas



Trepador: su característica principal es que asciende por las paredes como si fuese una mosca.
Paracaidista: gracias a su paraguas puede evitar la reducción a papilla cuando cae de un lugar alto.
Bombero: es el encargado de los trabajos de demolición, aunque no siempre sus barrenos son efectivos. Puede moverse o estar parado si previamente lo hemos convertido en bloqueador.
Bloqueador: su misión es detener indefinidamente (o hasta que lo hagamos estallar convirtiéndolo en un bombero) al resto de la horda, de forma que no pasen hacia lugares peligrosos.
Constructores: sirven para hacer las escaleras que nos permitan salir de agujeros o superar obstáculos que no se puedan rodear o trepar.
Golpeador: sus manos como zarpas le permiten horadar los obstáculos verticales, aunque a veces es necesario escoger el lado bueno para practicar el túnel.
Mineros: armados con un pico hacen túneles diagonales que pueden ser muy útiles para reducir distancias de caída, por ejemplo.
Excavadores: tienen la facultad de hacer agujeros verticales en el suelo, de forma que sus compañeros puedan moverse en la dirección adecuada.

J.T.

Mega Estrategia



Cuando queráis convertir a un lemming en golpeador, hay que hacerlo justo al lado de la pared a agujerear.

Muchas veces es imprescindible sacrificar a un par de muñecos para que el resto se salve. Pero en otras ocasiones hay que salvar a todos ellos. Cuidado con las bombas.

Es importante apuntar el código de los niveles superados o habrá que jugarlos de nuevo.

En el modo de dos jugadores una divertida estratagema es colocar uno de nuestros lemmings sobre un puente creado por el rival. Convertirlo en parador y después en bombero.

Si un obstáculo hay que destruirlo con un bombero, conviene primero hacerlo parador justo al lado de su objetivo y después activar la dinamita del bombero. De otra forma puedes equivocar los cálculos y hacer que explote en otro sitio.

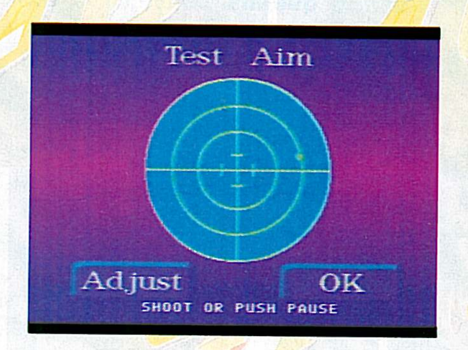
Dispara con... MENACER

Pistola, rifle de precisión, ametrallador, bazooka... en todo eso y más puede convertirse el periférico más alucinante para la MegaDrive, el Menacer.

Si crees que lo has probado todo en mandos de control y ninguno te ha conseguido convencer... entonces es que no has probado bien el Menacer, un fusil inalámbrico de Sega que está pegando muy fuerte entre los usuarios de la consola Mega Drive.

Menacer no tiene nada que ver con lo que ya conoces en cuestión de pistolas con cable y dispositivos similares. En primer lugar, es un fusil, con lo que eso significa de volumen, de tamaño y de peso. En segundo lugar, funciona mediante la emisión de infrarrojos, por lo que no hay ningún tipo de cable que pueda molestarte mientras estás jugando. En tercer lugar, está provisto de varios complementos para convertirlo siempre que quieras en una super-arma, con mira telescópica y soporte estabilizador. Y por si esto fuera poco, se vende con un cartucho que de seis juegos diseñados especialmente para el Menacer: Rockman's Zone, cuyo





objetivo es eliminar maleantes escondidos en los edificios; Front Line, en el que hay que frenar el ataque de tanques, aviones y helicópteros enemigos; Space Station Defender, cuyo fin es defender la estación lunar de cualquier alienígena; Pest Control, ideal para entrenarse en la lucha contra los insectos del hogar; Ready, Aim, Tomatoes, un divertido juego en el que las armas son tomates, y Whackball, que pretende probar tus habilidades como raqueta.

El Menacer consta de tres módulos que componen el fusil emisor y de un receptor infrarrojo, que se coloca encima del televisor. El módulo principal incluye los botones, el gatillo de disparo y el emisor de infrarrojos, que se activa automáticamente al presionar el gatillo y se desactiva cuando trasncurren 30 segundos sin que sea usado. En este módulo principal pueden insertarse los otros dos, el estabilizador (una culata que puedes apoyar contra tu hombro o

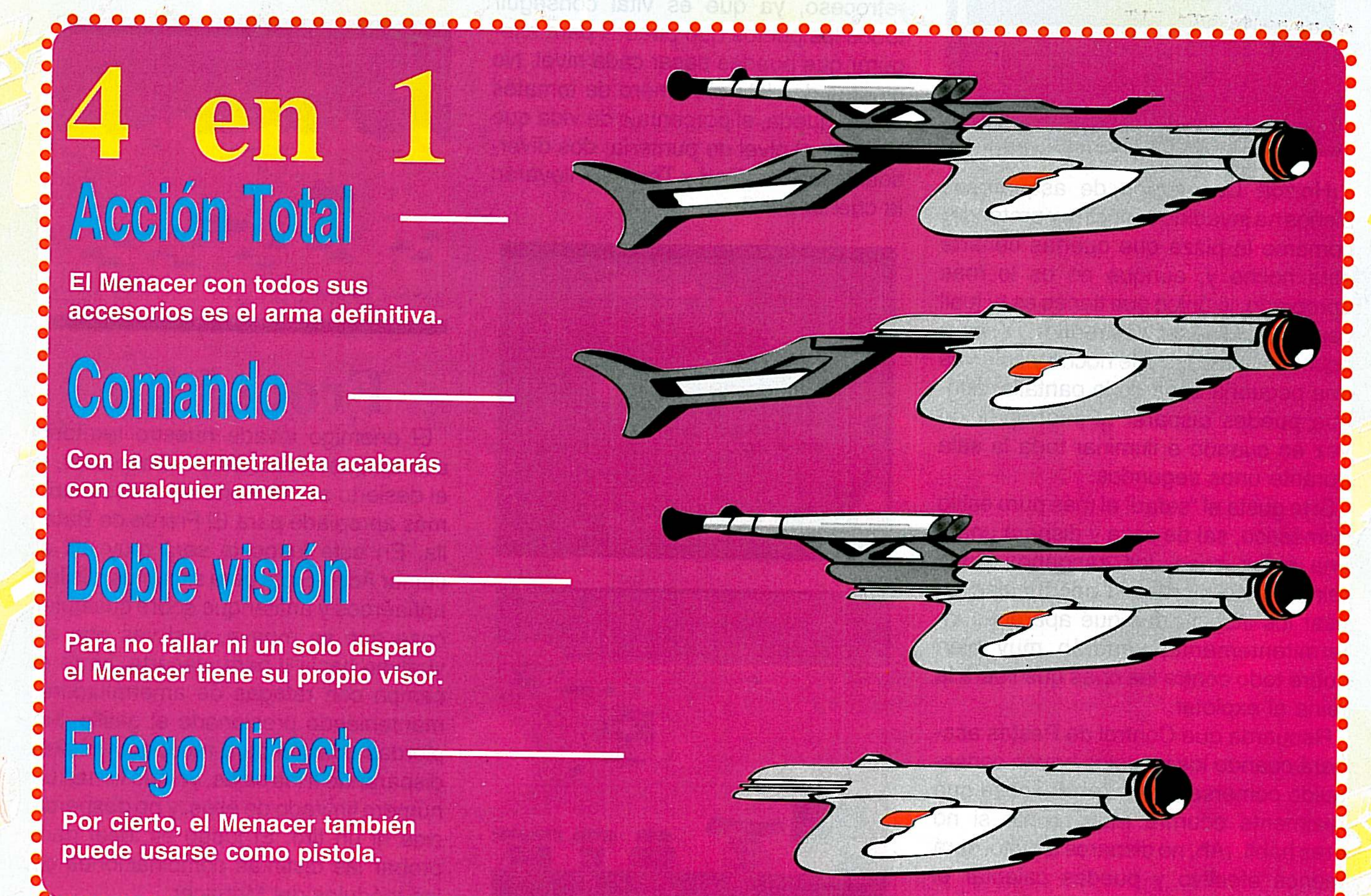
bajo tu pecho para disparar en ráfagas) y el módulo binocular (una mira accesoria de doble visión ajustable a derecha e izquierda), y combinarlos para jugar de diferente forma. Elegir una u otra depende de ti, de tus gustos, de cómo controles mejor el disparo y del juego que hayas cargado.

Para asegurar un disparo certero, en la mayor parte de los juegos podrás ver una cruz blanca proyectada desde el fusil, llamada cursor Accu-Sight, que te ayuda a calcular dónde estás apuntando. Pero si lo prefieres, puedes desactivar este cursor antes de empezar el juego (disparando a la opción Accu-Sight Off); en este caso pasarás por una serie de pantallas previas al juego que te permiten calibrar el disparo.

Con o sin cursor, la mejor distancia de disparo está entre 2 y 2,70 metros de la pantalla, y nunca deberás estar a menos de 1,40 metros, por lo que quizás tengas problemas a la hora de jugar en tu habitación.



Aprovecha las Navidades para hacerte con un Menacer para tu Mega Drive y permanece atento porque en muy poco tiempo Sega nos sorprenderá con títulos estupendos preparados para jugar con el Menacer, como Terminator. Pero de momento, para ir abriendo boca, con tu Menacer vendrá un cartucho repleto de diversión: seis juegos que pondrán a prueba tu habilidad y tu serenidad. Pasa página si quieres saber cómo son.



Y CON EL MENACER... ¡SEIS MEGAJUEGOS GRATIS!

Pest Control





¡Horror! Una legión de asquerosos bichos ha invadido tu cocina y pretender comerse la pizza que querías cenarte esta noche y, aunque no es lo más apropiado, lo único que tienes es tu fusil con el rayo láser rastreador. Y para colmo de males, es de noche y sólo ves una pequeña zona de la pantalla, aunque puedes disparar al interruptor de vez en cuando e iluminar toda la sala durante unos segundos.

Si te gusta el "safari" al más puro estilo doméstico, sal de caza y dispara una a una a las crías, los zánganos y las reinas, y no pierdas la oportunidad de usar los insecticidas que aparecen intermitentemente, vendrán muy bien sobre todo contra las crías que libera la reina al explotar.

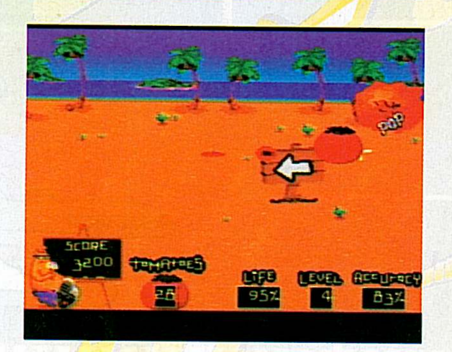
Recuerda que Control de Pestes acabará cuando los insectos hayan conseguido comerse toda tu pizza, cosa que realmente ocurrirá muy pronto si no eres hábil. ¡Ah, no dispares a bulto, será menos efectivo y puedes calentar el Menacer!

Ready, Aim, Tomatoes!

Seguro que no es la primera vez que lanzas tomates a alguien, pero también seguro que nunca fue tan divertido como en Preparen, Apunten, Tomates. Tus objetivos son dentistas desquiciados, duendes, familias de ocas, angelotes regordetes que vuelan y otros enemigos que se pasean por un escenario que va pasando. Ten cuidado, porque algunos de ellos, como el duende, tienen bastante mal humor y te disparan también tomates de otro color, mientras que otros te devuelven tus disparos, como el tornado.

Dispara a todo lo que creas que da puntos (olvida a los tornados) y si algo se queda atrás, apunta a las flechas de retroceso, ya que es vital conseguir todos los puntos que puedas para asegurar que puedes pasar cada nivel. No pierdas de vista el número de tomates que te queda, el porcentaje de vida que tienes y el nivel de puntería; dos divertidas criaturas, Earl y Toe-Jam llevarán la cuenta por ti.



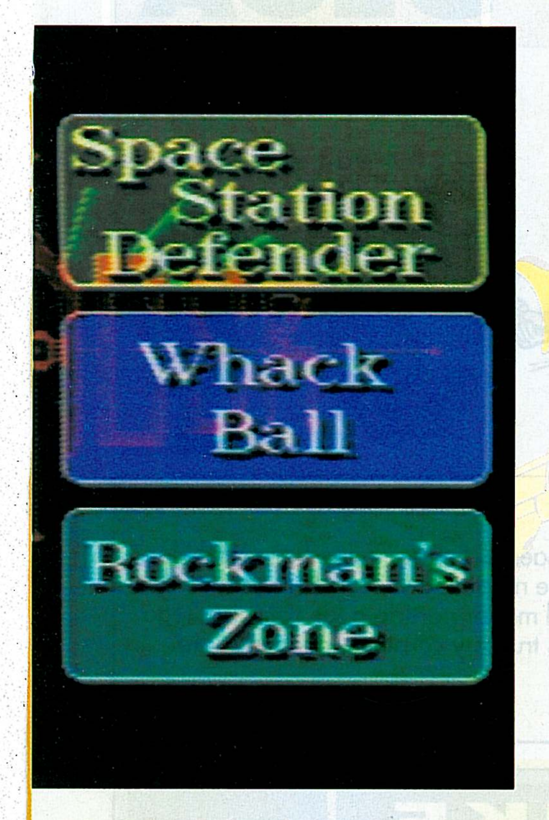


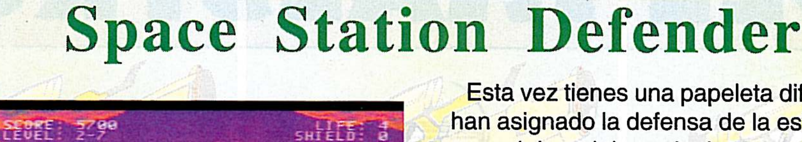




Front Line

El enemigo invade nuestro territorio con tanques, aviones y helicópteros, y el desierto se convierte en el escenario más apropiado para El Frente de Batalla. En este juego te será muy útil el cursor Accu-Sight para situar tus misiles antiaéreos y antitanque sobre cualquier cosa que se mueva, y si ves que se vuelven hacia ti para atacarte, barre el campo con ráfagas de ametralladora, manteniendo presionado el gatillo. No pierdas ocasión para recuperar misiles disparando a las cajas, ya que tienes un número limitado de ellos, y no desperdicies ni un tiro. El juego es ideal para probar las distintas combinaciones de los módulos del Menacer.

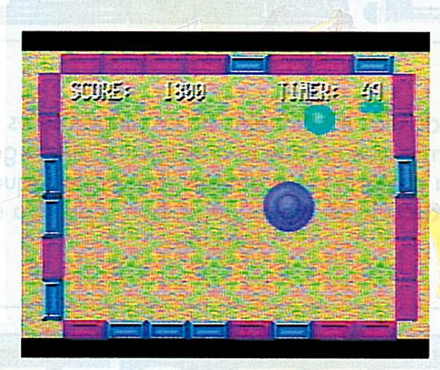




Space Station Defender



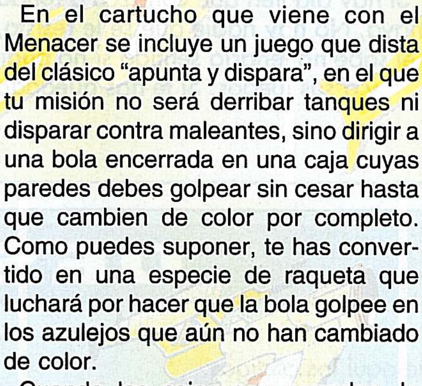
Esta vez tienes una papeleta difícil: te han asignado la defensa de la estación espacial y debes desintegrar a los extraterrestres que se teletransportan desde lugares lejanos hasta delante mismo de tus narices. Dicho así no suena mal, el problema es que vienen equipados con armas láser pueden ser hordas muy numerosas. Consigue escudos con los ovnis, fíjate en el orden en que aparecen, recarga munición en la zona inferior de la pantalla y serás un buen Defensor de la Estación Espacial.



Whack Ball

En el cartucho que viene con el Menacer se incluye un juego que dista del clásico "apunta y dispara", en el que tu misión no será derribar tanques ni disparar contra maleantes, sino dirigir a una bola encerrada en una caja cuyas paredes debes golpear sin cesar hasta que cambien de color por completo. Como puedes suponer, te has convertido en una especie de raqueta que luchará por hacer que la bola golpee en los azulejos que aún no han cambiado de color.

Cuando las cajas son cerradas, la cosa no parece difícil, pero también hay con aberturas fijas o incluso móviles por las que puede escaparse la bola. Además de dirigirla, entonces, deberás hacer de "portero" y vigilar las zonas abiertas para no perderla. Para ayudarte, algunos azulejos parpadean y al golpearlos te benefician, con una bola adicional, o doble bola, o una paleta pegajosa. Pero cuidado, también hay otros que te perjudican y te restan segundos en el contador de tiempo, o vuelven a pintar de su color original todos los azulejos, etc.







Rockman's Zone

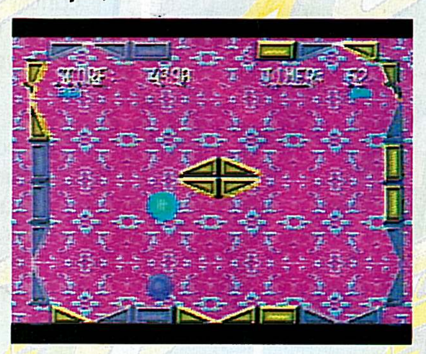
Te has convertido en un duro agente del FBI y te han encomendado una peligrosa misión: acabar con los maleantes que se esconden en los edificios de esta ciudad, y que de vez en cuando asoman por puertas y ventanas con intenciones nada amistosas.

Pero ahí no acaba todo, el problema es que los ciudadanos normales no están alertados y abren también las ventanas y puertas de su casa ajenos al peligro.

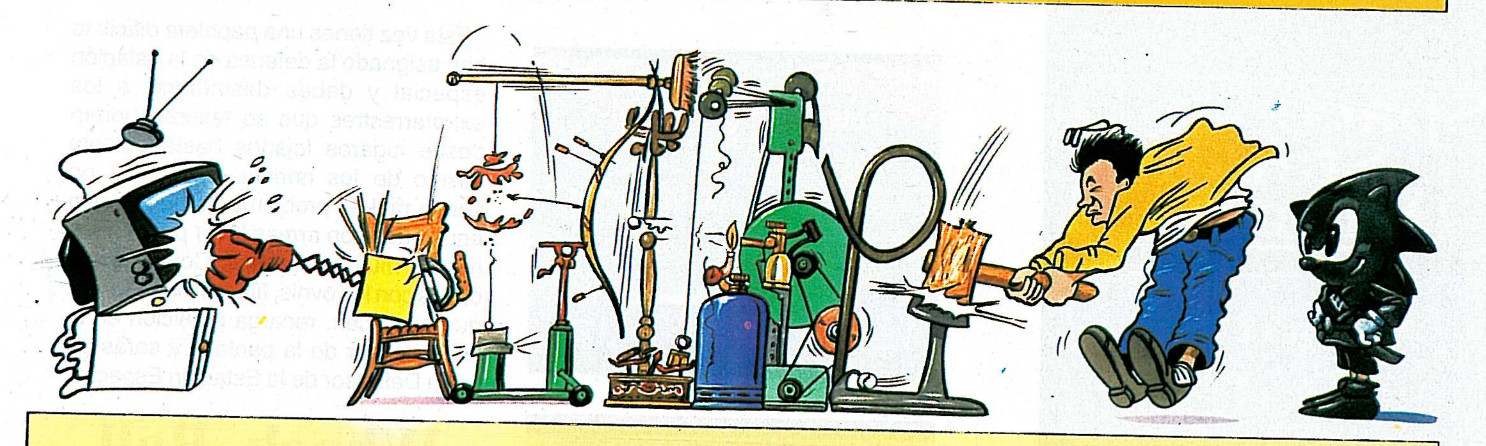
Evidentemente, sólo debes disparar a los malos, así que mira bien antes de apuntar y permanece atento al sonido, ya que cuando aparecen ladrones, asesinos y otras "malas hierba" oirás el grito "shoot" que te ordena disparar y que no se oirá cuando el individuo que se asoma a una ventana o una puerta sea inocente.

La Zona de Rockman incluye siete manzanas de la ciudad que deberás "peinar" cuidadosamente y dejar totalmente limpias de malhechores si quieres ganarte el calificativo de héroe.

Para conseguirlo, tienes munición ilimitada, cinco vidas que irás perdiendo con los disparos de los enemigos y con tus equivocaciones (cada vez que des a mujeres y niños) y bonificaciones especiales por puntería y por no haber sido alcanzado ninguna vez. Esta vez tú eres el brazo armado de la ley.



LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya, No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

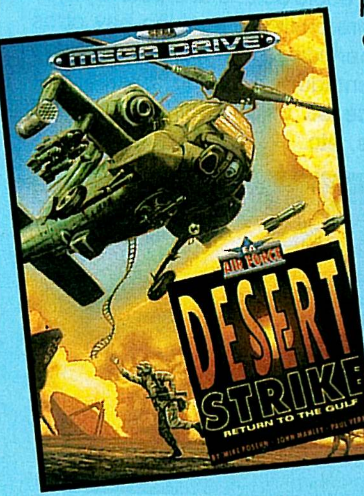
DESERT STRIKE

MEGA DRIVE

He aquí los códigos:
-Misión 2 : AQOAMHD
-Misión 3 : TLOBOAT
-Misión 4 : PTEWFTU

-Pon el modo de disparo rápido para el cañón, es muy eficaz.

-La mayor parte de los enemigos no rechistan cuando les atacas. Lo que tienes que hacer es encontrar un buen ángulo y disparar ráfagas con el cañón.



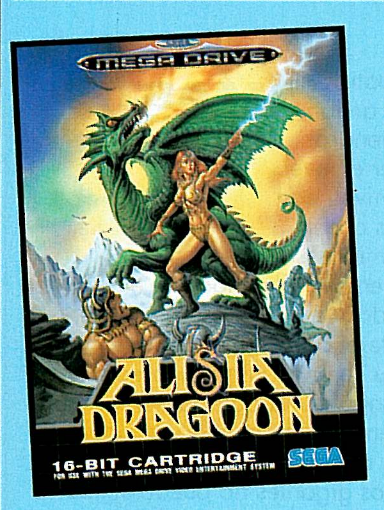
-Dispara primero con el cañón sobre los objetivos, con el fin de guiar bien a los misiles o a los cohetes.

-Jack, el mejor copiloto, se recupera con el torno. De hecho, se considera desaparecido, y una vez que hayas liberado a todos los prisioneros del campo, podrás cogerle para las misiones siguientes.

-Nivel 2: ve hacia la derecha de la pantalla y encontrarás al copiloto Carlos "Jake" Valdez, que había sido dado por desaparecido. Después de haberlo salvado, destruye su avión. Esto te proporcionará puntos adicionales y además te hará descubrir alguna cosa bastante útil...

-Nivel 3: cuando destruyas los silos de misiles, lo mejor que puedes hacer es acabar primero la duna que esconde el silo, después esperar a que la trampilla se abra y el misil salga. En este punto, dispara unos cuantos misiles Hydra, y con un poco de suerte y de velocidad, conseguirás destrozar el misil lanzado y recogerás 50.000 puntos de bonos. Después destruye el silo vacío, y haz lo mismo para el resto de silos del nivel 3.

ALISIA DRAGOON



Este truco te da un Select Round. Enciende la consola y haz esto:

-cuando desaparezca SEGA, mantén pulsada la A
-cuando desaparezca GAME ARTS, suelta A y mantén pulsada B
-cuando desaparezca GAIMAX, suelta B y pulsa C sin soltarlo
-cuando "Music composed By" desaparezca, suelta C.

Cuando las estrellas salgan del dragón, pulsa Start (hay una musiquita) y en el segundo mando presiona C para saltar de nivel.



BATTLE OUT RUN

Este es el orden en el que debes comprar las piezas del coche para llegar al final del juego:

Body (carrocería):
1: A.3000
2: B.8000
3: C.1800
Tire (neumáticos)
2: A.1000
5: B.3000
11: C.8000
Engine (motor)
3: A.2000
4: B.5000
10: C.12000
Chassis:
7: A.2000
8: B.5000
12: C.12000
Nitro:
13: A.1000/2000/...

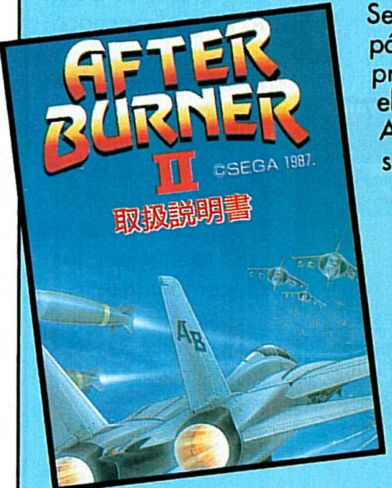


QUACKSHOT

Para los patos "patosos" que no consiguen vencer al caballero guardián del tesoro, he aquí una técnica que si sigues al pie de la letra te dará éxito sin que sufras muchos daños.

-1: El arma de las ventosas. Colócate al borde del segundo paso de la izquierda y espera a que el malvado levante su arma.
-2: MUY DEPRISA: baja al primer escalón, avanza un poco y agáchate para protegerte un poco por el segundo escalón, y sin levantarte dispara.
-3: Deslízate hacia la derecha, sube al primer escalón de la derecha y cuando ya no parpadee, dispara a la espalda del caballero.
-4: Sube al borde del segundo escalón y haz exactamente lo mismo que hemos descrito ya, hasta que hayas dado doce veces a Lancelotduck. Así podrás ver por fin a tu adorada Daisy.

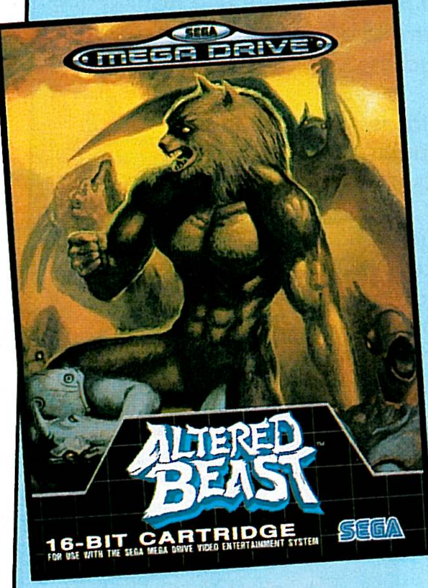
AFTERBURNER II



Select Round: después de la página de presentación, presiona la tecla Start y en el nivel Start/Option pulsa ABC y Start de forma simultánea.



ALTERED BEAST



-Las opciones (Select Round y energía adicional): cuando la pantalla del juego aparece, pulsa B/Start, elige el nivel y después pulsa A/Start al mismo tiempo.
-Elegir la forma: cuando aparece la pantalla del juego, hay que poner el mando en la diagonal abajo/izquierda y pulsar A/B/C al mismo tiempo.



DOUBLE DRAGON

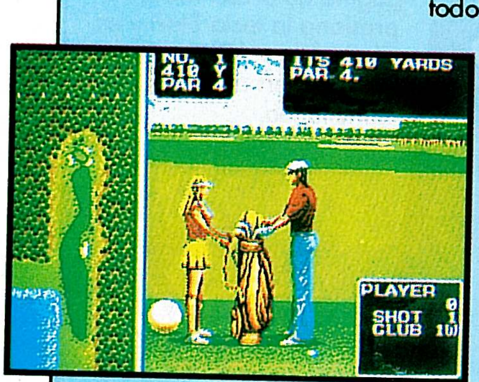


-Al principio del nivel cuatro, salta treinta veces hacia arriba y continúa la partida, no tendrás problemas para terminar el nivel.
-En el segundo y tercer nivel, hay dos precipicios; si logras que caigan por ellos tus enemigos, les neutralizarás para siempre. El método es el siguiente: en el primero, segundo y tercer nivel las vidas son infinitas, así que colócate al borde del edificio y déjate golpear, de esa forma tu contrincante te sobrepasará y le podrás hacer caer dándole una patada aérea. Para los enemigos que se caen al suelo al cabo de dos patadas, hay que golpearles una primera vez antes de aplicar este truco. Con los gigantes no puede utilizarse este método, hay hacer girar a los personajes hasta que el gigante esté en una buena posición para caer.

ARNOLD PALMER GOLF



-Existe un juego secreto, y para jugarlo, deberás empezar una nueva partida y hacer mal el hoyo cien veces. Cuando aparece Game Over, pulsa Arriba dos veces, Abajo dos veces, Derecha, Izquierda, Derecha y la tecla A. Ahora estás en un pequeño juego "machacatodo".
-Torneo secreto: clave de paso:
Primera línea: no registres más que las "f" (letra minúscula)
Segunda línea: no registres más que los "9" (como cifra).



DYNAMITE DUKE

Hay un truco para conseguir más vidas, armas, etc. En la etapa de Start/Option, hay que colocarse sobre Option y pulsar la tecla C.

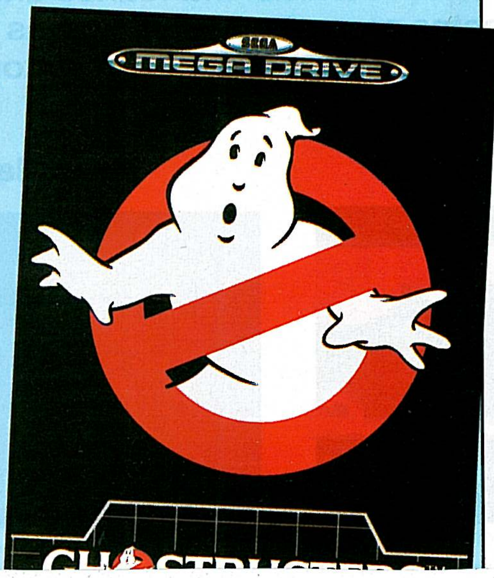
DRAGON'S FURY



Apunta estos códigos:
-DEVIL CRASH: 8 bolas para empezar el juego
-H8AOFU3GIA: para tener el monstruo del final con diez millones de puntos
-ACLCAE8ECK: código del final con 22 bolas
-36BW3GQNC5: 99 bolas.
Un truco útil: cuando vas a perder una bola, presiona el botón de Pausa y A, y aparecerá un código. Haz en seguida un Reset, retoma el juego con el password y te conservará los puntos y las bolas para la nueva partida.

GHOSTBUSTERS

Primera casa: con Peter. Para destruir el monstruo de final de nivel, hace falta el primer disparo y ponerse en cuclillas evitando los desconchones. Cuando se convierte en bola, pasa por encima de él. Cuando lo hayas matado, ten cuidado con sus ojos, explotan. Ganarás un montón de dinero con el que puedes comprar el triple disparo y más energía.
Segunda casa: con Peter. Para destruir el Bibendum Shamallow hace falta el triple disparo. Cuando el Bibendum Shamallow abre la boca, dispárale dentro. Destruye a los pingüinos porque dejan "trampas". Compra el lanza-llamas, más energía y gafas en cantidad.

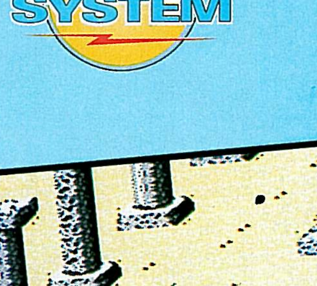


EUROPEAN CLUB SOCCER



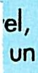
-El código de la final es 7NUEABBICA

ENDURO RACER



Para ir a bosses, la mejor técnica es pinchar una rueda trasera.
Cuando estás en el aire, suelta el acelerador, depués vuelve a pisarle cuando estés a punto de tocar el suelo.
No hay nada que comprar hasta el cuarto nivel, ya que al principio es muy fácil.
En el cuarto nivel, coge un motor.
...el,
un





EL PANTALLAZO

¡¡¡Regalamos 10 Game Gear con adaptador TV!!!

Mega premios

Si participastes en el concurso del Pantallazo en el número 7 de MegaForce, no puedes dejar de mirar esta lista, tal vez estás en ella y has ganado algo fabuloso. Recuerda que en esta ocasión el premio es un estupendo lote de cuatro cartuchos de juegos para tu consola. Hay un total de cinco lotes esperando a los cinco afortunados ganadores. Enhorabuena a todos.



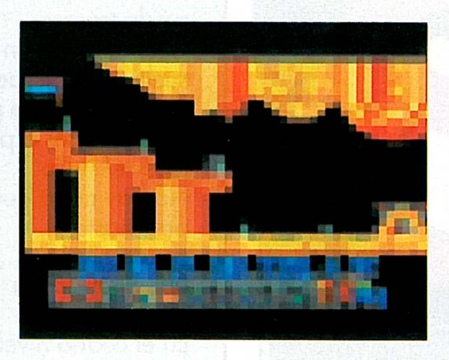
Ganadores de un lote de cartuchos

Manuel José J. García (Barcelona)
Iván Montes de Oca (Baleares)
Juan José Albuera Vargas (Cádiz)
Antonio López Camacho (Jaén)
Vanessa Valdés Arias (Barcelona)

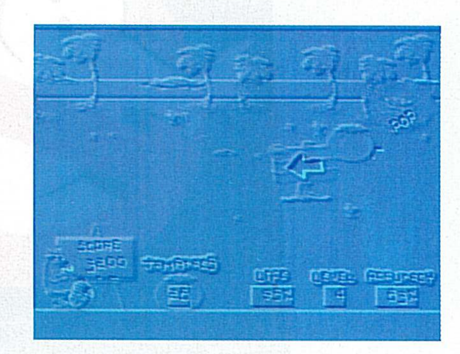
¿Sabes dónde están?

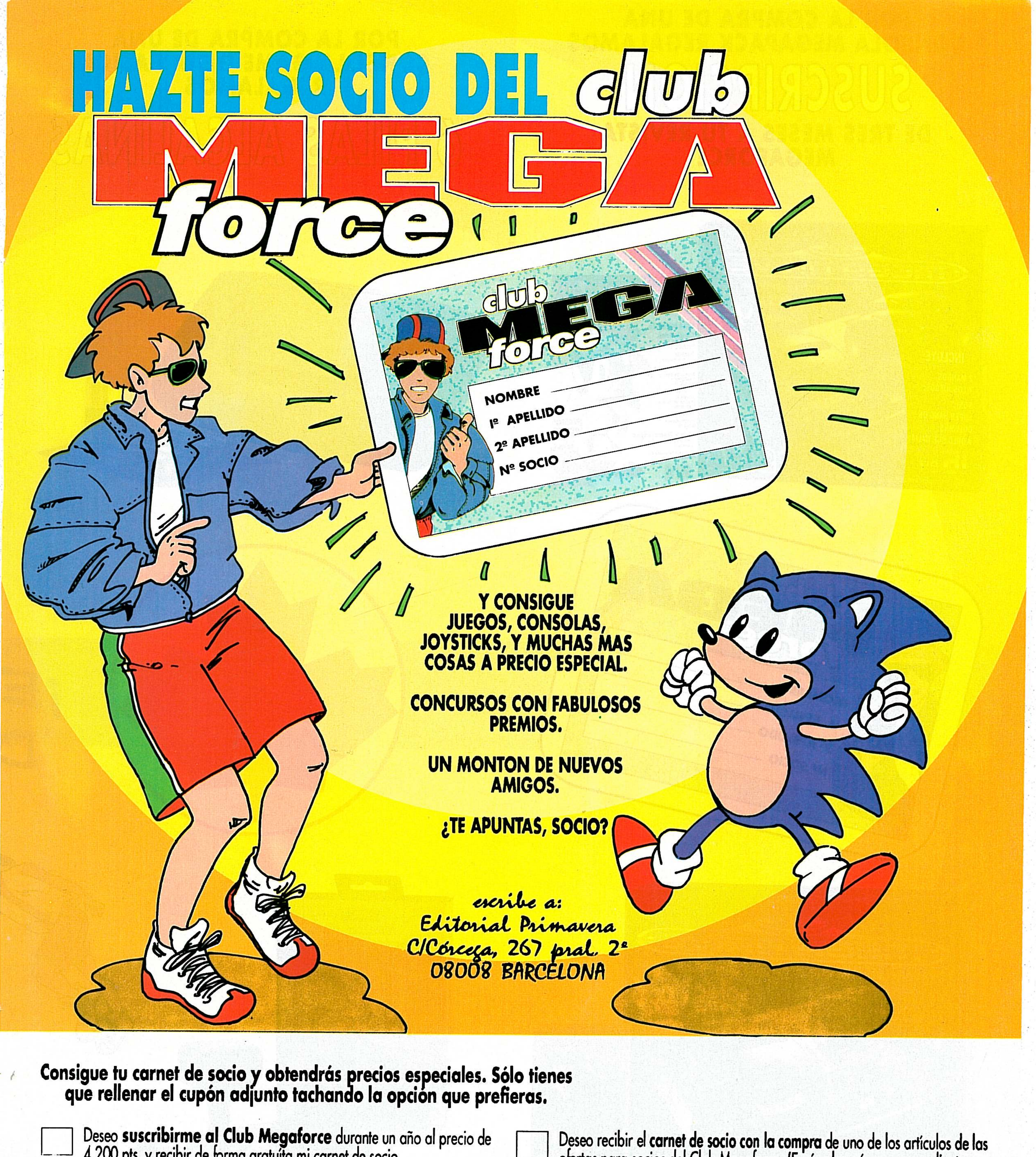
Estas dos pantallas aparecen en la revista que tienes ahora mismo en tus manos. Claro que aquí están un "poquito" deformadas para que no sea muy fácil el juego. De todas formas, seguro que si buscas con atención las encuentras. Mándanos una carta con las respuestas correctas y participarás en el súper sorteo de 10 Game Gear con el sintonizador de televisión. Animo.

Pantalla 1



Pantalla 2





Consigue tu carnet de socio y obtendrás precios especiales. Sólo tienes que rellenar el cupón adjunto tachando la opción que prefieras.

☐ Deseo **suscribirme al Club Megaforce** durante un año al precio de 4.200 pts. y recibir de forma gratuita mi carnet de socio.
Forma de pago: Cheque nominativo a nombre de Editorial Primavera.

☐ Deseo recibir el **carnet de socio con la compra** de uno de los artículos de las ofertas para socios del Club Megaforce. (Envío el cupón correspondiente a Mail Center.)

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DIRECCION ____________________
LOCALIDAD ____________________
POBLACION ____________ C.P. ________
TELEFONO ____________ EDAD ________

¡Rápido! ¡Consigue tu carnet, socio!

POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA MEGAPACK REGALAMOS

SUSCRIPCION

DE TRES MESES A TU REVISTA MEGAFORCE







POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA GAME GEAR BASICA REGALAMOS

6 PILAS ALCALINAS







POR LA COMPRA DE UNA MEGASONIC REGALAMOS LA PELICULA

COCKTAIL



CONTROL STICK DE MASTER SYSTEM + WIMBLEDON PARA MASTER SYSTEM

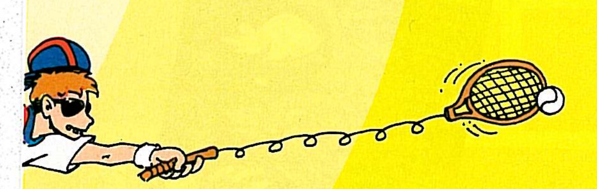
AHORA 7.490

ARCADE POWER STICK + ITALIA-90 PARA MEGADRIVE

AHORA 10.990



¡ESTE MES VA DE REGALOS!





POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA MASTER SYSTEM SONIC PACK + SONIC 2 PARA MASTER SYSTEM, REGALAMOS LA PELICULA DE WALT DISNEY

HERBIE

EN EL GRAND PRIX DE MONTECARLO

SOLO PARA SOCIOS

¡MI PEDIDO AL CLUB MEGAFORCE!

Deseo que me envíen los articulos que indico con una X:

- ☐ Consola MegaPack + Suscripción
- ☐ Game Gear Básica + pilas alcalinas
- ☐ Arcade Poxer Stick + Juego Italia-90
- ☐ MegaSonic + Cocktail
- ☐ Control Stick de Master System + Juego Wimbledon
- ☐ M.System Sonic Pack + Juego Sonic + Película Herbie

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________

Población: ____________ C.P.: ________

Teléfono: ____________ Edad: ________

Especifica tu nº de socio o, si no lo eres, pide tu carnet del club y te lo enviaremos de forma gratuita con tu pedido.

☐ Nº SOCIO ____________

☐ Deseo me envíen el carnet del club.

Envía este cupón a:

Mail Center
Princesa, 29
28008 Madrid

En los envíos por correo no se cobrarán gastos de envío salvo en pedidos inferiores a 3.000 ptas., que llevarán un cargo de 250 ptas.

Todos estos productos los puedes comprar en tu Canadian Center más cercano o por teléfono llamando al (91) 555 7005 de Madrid.



Power Base Converter
Cómo tener dos consolas en una

No hace mucho nos ocupábamos en esta página de un periférico de Sega que permitía jugar en la consola Game Gear con los cartuchos de la Master System. Pues bien, ahora tenemos ante nosotros otro producto similar, el convertidor Power Base Converter, una muestra más del interés de Sega en compatibilizar al máximo sus consolas.



Con Power Base Converter es posible conectar los cartuchos de la Master System en otra de las consolas de Sega, esta vez en la Mega Drive. En esta ocasión, no se trata de solucionar el problema de la escasez de juegos (como ocurría con la Game Gear), sino de dar respuesta a otros problemas no menos importantes. Por ejemplo, el Power Base Converter puede ser la solución para compartir juegos con amigos o familiares que tengan la Master System. O la salvación para los que han decidido modernizarse y pasarse a la Mega Drive pero se niegan a dejar abandonada su querida biblioteca de juegos para la Master System que tuvieron. O para los que ven desesperados cómo los abuelos y tíos se empeñan en regalarles juegos para la consola Master System, y no se enteran nunca de que lo que ellos tienen es una Mega Drive.

Para unos y para otros Sega ha desarrollado un convertidor que incluye en su interior todo lo necesario para que los cartuchos de 8 bits de la Master System se ejecuten sin problemas en el procesador de 16 bits de la Mega Drive.

En el exterior, el Power Base Converter lleva varios elementos, además del propio conector que se inserta en el hueco que lleva la Mega Drive para meter los cartuchos.

En primer lugar, lleva dos conectores para los juegos de Master System: uno de ellos, en la parte superior, es un conector estándar para los cartuchos de la Master System II y el otro es un hueco para insertar las tarjetas que funcionaban con la anterior versión de Master System. También podemos encontrar un pequeño orificio por el que se ve si la consola está o no encendida y un botón de Pausa, ya que la Mega Drive lleva un Reset, pero no un botón de Pausa como la Master System.

Pues ya sabes, por el precio de un solo juego, puedes aprovechar en tu Mega Drive toda la biblioteca habida y por haber preparada para la Master System.

E. Hernández

En Pausa

La opinión del experto

Spiderman



Alvaro García de Movellan (Granada)

¡Hola, amigos segamaniáticos! Voy a contaros cómo podéis pasar el juego de Mega Drive Spiderman sin necesidad de trucos ni nada parecido. Os daré mi opinión, la calificación que pondría y haré también una crítica. Todo el que posea este cartucho y no conozca su final está de suerte, porque puedo explicarle cómo se pasa. En la fase 1 métete rápidamente en la ventana que te llevará a la segunda fase, recuerda que es la ventana que está abierta. En la fase 2 tendrás que tener cuidado con los perros y los montacargas, que parecen resistentes pero en realidad son débiles. Cuando llegues a Octopus, pégale puñetazos en el cuerpo. En la fase siguiente, el peligro son los cocodrilos, pero para vencer al lagarto sólo hay que distanciarse y disparar sin parar mientras se agacha y levanta. Cuando llegues a la fase cuarta, usa una técnica de salto y disparo contra Electro, cuando éste te siga en tu salto. La etapa quinta es corta, pero tiene un terrible mono en la mitad que te lo pondrá difícil. El boss es un hombre de arena al que hay que vencer mojándolo y convirtiéndolo en barro, así que busca una boca de riego. En la fase 6 te tocará vencer al macarra de la moto, el hobgoblin y a Veneno. Para la fase 7 no puedo daros consejos, salvo que os fijéis bien en lo que hacen los adversarios, y tampoco hay boss. La fase 8 es la última, y tendrás que enfrentarte otra vez con los malos, después desactivar la bomba y enfrentarte a Kingpin para salvar a tu chica. Recuerda los anteriores trucos para los boss y vencerlo será un paseo.

Bueno, ahora que ya podéis llegar al final de este apasionante juego, os diré mi opinión: es un juego recomendable para aquellos a quienes gústen los puñetazos. Le daría una calificación de 7, en una tabla del 1 al 10, y una crítica por lo que tiene de malo, que son sus pocas fases y lo cortas que son algunas.

El TERMOMETRO

MEGA DRIVE	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
Sonic 2	Sonic 2	Sonic 2
Spiderman	Ghouls´n Ghost	Olympic Gold
Fantasía	New Zealand Story	Put and Putter
Alien 3	Super Smash YV	Chuck Rock
Tazmania	Spiderman	Super Monaco G.P. 2



TOP SECRET

HEROES OF THE LANCE (MS)
Raúl Gómez Cardoso (Barcelona)
En algunas pantallas del juego os caerán piedras rectangulares muy grandes que os quitarán energía. El medio de evitarlo es manejar a Tasslehoff mientras no luchéis, pues cuando os encontréis con alguna os saldrá un mensaje diciendo que la ha desactivado.
Pócimas de curación: Green Potion, Blue Potion.
Pócimas para productir más daño a los monstruos: Orange Potion, Brown Potion.
Spear = Caramon.
Green Quiver y Red Quiver = Tanis y Riverwind.
Pouch = Tasslehoff.
Staff of Magius = Raistlin.
Scroll = Raistlin.

PATO DONALD (MS)
R.G.C. (Barcelona)
Para conseguir más vidas o puntos, matad algún bicho, id hacia delante, retroceded y volverlo a matar. La pantalla más adecuada es la de los Andes, en la que salen dos caras de "cerdo" que lanzan monstruos contínuamente.

SECRET COMAND (MS)
Daniel Campo (Zaragoza)
Si juegas a dobles, observarás que en las fases 1 y 2 puedes continuar cuantas veces quieras. Si también lo quieres hacer en la 3, 4 y 5, pulsa los dos botones y el pad en sentido horario cuando te maten.

COLUMNS (MD)
Gregorio J. Valverde -C. Shinobic- (Barcelona)
Si quieres obtener 10.000 puntos extras en la versión arcade, cuando salga la joya mágica colócala en una columna vacía de tal manera que choque contra el suelo.

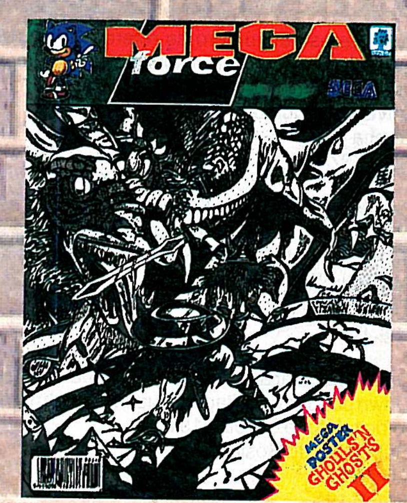
WONDERBOY IN MONSTER LAND (MS)
G.J.V. -C.S- (Barcelona)
Después de que hayas conseguido la primera espada, pulsa 73 veces el botón de pausa y obtendrás 45 piezas de oro.

Concurso de Portadas

Ya sabéis que el ganador de nuestro concurso de portadas mensual tiene una suscripción por 12 meses a MegaForce, mientras que el segundo clasificado se lleva una de seis meses y el tercero de tres. Para participar mandad vuestras portadas a: MEGAFORCE/Concurso Portadas. C/ Miguel Angel 1 dpcado. bajo. 28010 Madrid.

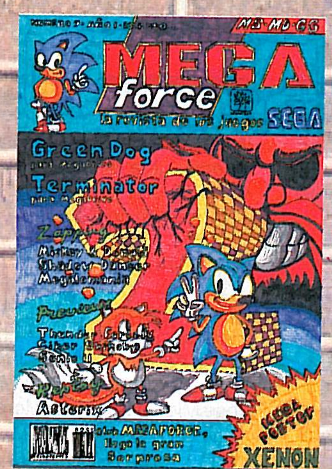
Ganador

Ferran Prats Mulero (Gerona)



Una auténtica obra de arte, sí señor. Desde luego sabe manejar el lápiz.

2º Finalista

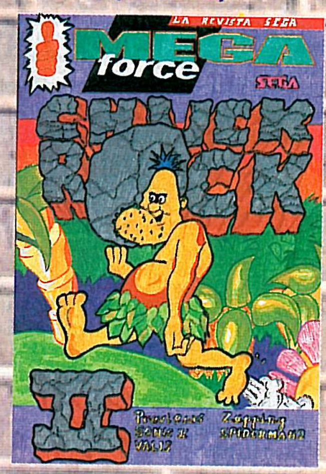


Aquí tenemos otro fanático de Sonic. Seguro que es el erizo con más seguidores.

Juan J. Rodríguez (Cáceres)

3er Finalista

Roberto Aguilar (Madrid)



¡¿Ya ha salido la segunda parte de Chuck Rock?!

EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). En el caso de que algún anuncio aparezca sin número de teléfono y sin dirección, entonces y sólo entonces podrás ponerte en contacto con la dirección que hay en el cupón y pedir información dando siempre la referencia que tienen todas las inserciones.

VENTAS/COMPRAS

Vendo la consola Master System más los adaptadores a la red y a la TV + un mando + el juego Sonic + el juego Ghouls'n Ghosts + Altered Beast + World Grand Prix por 18.000 pts. Preguntar por Dioni. Telf: 3766647. Gracias.
Dionisio Gómez
Valencia
Ref. VC140

Vendo Master System 2 con los juegos Rastan, Vigilante, Asterix, Moonwalker, Super Kick Off, un mando a distacia, otro con cable. Por el increible precio de 26.000 pesetas. Llama al teléfono (93) 7841231.
Matías Jiménez S.
Barcelona
Ref. VC141

Vendo consola Game Gear, 5 juegos, Lupa, nueva casi sin estrenar, vendo por comprarme una Mega Drive. Regalo con ella revistas Hobby consolas, y el precio es de 28.000 pesetas. Tan nueva como puedas verla en cualquier establecimiento. (983) 303657.
Juan Carlos Martínez Rodríguez
Valladolid
Ref. VC142

Vendo o intercambio estos juegos: Robocod, 7.000 pesetas, Golden Axe (6.000), Moonwalker (6.500), Strider (6.500), Super Monaco GP (7.000). Déjame tu mensaje en el número de teléfono (95) 5973052.
Fco Javier Nicolás Ruy Díaz
Sevilla
Ref. VC143

Compro una Master System 2 incluidos control pad y juego Alex Kidd por 9.900 ptas. Llamar al teléfono 8495447 y preguntar por Cris.
Cristina Membrive Azor
Granollers, Barcelona
Ref. VC144

Vendo el juego The Ninja en Master System 2 por sólo 2500 ptas. Telf: 224217.
Pedro Manuel Sainz Varela
Cádiz
Ref. VC145

Vendo Game Gear con adaptador para corriente y convertidor para la Master System más tres juegos de Game Gear y seis juegos de la Master System 2. Precio total 40.000 pesetas. Llamar por la noche de 8h. a 10h. al teléfono de Zaragoza 321002.
Ismael Blasco Rodríguez
Zaragoza
Ref. VC146

Me gustaría comprar juegos de la Master, entre otros: Italia 90, Asterix, Alex Kid in Shinobi

VENTAS/COMPRAS

World, Olimpic Gold, Air Rescue, Heavyweight Champ, Joe Montana Footbaall. Telf: (91) 4308699.
Alvaro Cano de Santos
Madrid
Ref. VC147

Vendo consola Mega Drive de Sega, con 2 mandos, 3 juegos y auriculares. Todo por un precio de 24.000 ptas. Completamente nueva. Preguntar por Jos, Miguel. Mi teléfono es 252366.
José Miguel Castillejo Moreno
Córdoba
Ref. VC148

Vendo unidad de fuego rápido para Master System por 1.000 ptas. En perfecto estado, casi sin usar. También vendo juego Black Belt por 1.300 ptas. Los dos 2.000 ptas. Llamar de 20h. a 22h. Sólo Zaragoza capital. Telf.:421987.
Jorge Orte Tudela
Zaragoza
Ref. VC149

Vendo los juegos Quackshot y Golden Axe para Mega Drive a 3.500 pts cada uno o bien los cambio por otros diferentes. Telf: (948) 171324. Preguntar por Ernesto.
Ernesto Ruiz de Galarreta Arbeo
Pamplona
Ref. VC150

Hola consolegas. Esto es un anuncio total, de Master System: Compro, vendo e intercambio juegos. Tengo muchos. Telf: 241153.
Jose María Zarza García
Tarragona
Ref. VC151

Vendo Game Boy, con sus accesorios y maletín por 10.000 pts. Interesados llamar al 2450848. Preguntar por Emilio.
Emilio Andrés Sauco
Castellon
Ref. VC152

Vendo Mega Drive con 3 juegos: Streets of Rage, Space Harrier 2 y Road Rash. Además con 2 mandos, sólo por 30.000 pts. Muy poco uso. Preguntar por David. Telf: (93) 3508495.
David Soleto Ruiz
Barcelona
Ref. VC153

Vendo consola Nintendo, adaptada a juego USA, con dos mandos, pistola y cuatro juegos: 3MB, Duck Hunt, Monopoly, Startropics, junto con el joystick por 25.000 pts o por una Mega Drive nueva. Telf: (91) 8889917.
Juan José Alarcón Fernández
Madrid
Ref. VC153

INTERCAMBIOS

Me interesa el número de referencia I10. Me gustaría contactar con el autor del anuncio para hacer cambios. Telf: 215464.
David Mellaodo Blanes
Girona
Ref. I117

Desearía cambiar el juego Rastan por 3.500 ptas. o por un juego del mismo valor. Su valor es de 5.590. Telf: (922) 341682.
Alejandro García Perdomo
Tenerife
Ref. I118

Deseo cambiar a Angel Soto Montalban el Crack Down por Street of Rage y Quackshot. Mi número de teléfono es (965)151096.
Rubén Verdú Rosique
Alicante
Ref. I119

Cambio juegos Italia 90 y Sword of Sodan por otros a convenir, para Mega Drive. Telf: 400564.
Manuel Barbera Martínez
Cadiz
Ref. I120

Deseo intercambiar cintas MS2. Poseo Transbot, The Ninja y Sonic. Telf:(986) 401434.
Carlos Carrerira C.
Pontevedra
Ref. I121

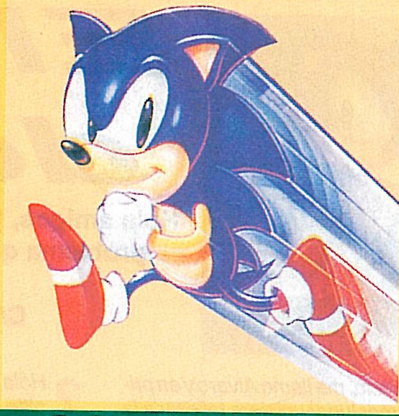
Hola, soy Alejandro y quiero cambiar el juego Ninja Gaiden de Game Gear por otro cualquiera. Teléfono (958)154551.
Alejandro Anguita Ambel
Granada
Ref. I122

Cambio Bonanza Bros por California Games. Telf: 341717.
Eduardo Pérez Casal
La Coruña
Ref. I123

Me llamo Sergio, tengo el Putt and Putter de Game Gear y quisiera cambiarlo por el Shinobi. Interesados llamar al (95) 610031.
Sergio España Navas
Málaga
Ref. I124

Cambio Sonic o Jewel Master de Mega Drive por Ghouls'n Ghost, y el Twin Hawk o Thunderforce II por Street of Rage (acepto más títulos) y regalo el Cyber-ball o el Super League con ello.
Telf: (918) 302217.
Oscar González Palomo
Avila
Ref. I125

DE SONIC



INTERCAMBIOS

Cambio Streets of Rage y Quackshot por Ghouls'n Ghost. Telf: 4739563.
Antonio José Martínez Morejón
Sevilla
Ref. I126

Me gustaría cambiar (Master 2) el Populous por: Shadow of the Beast, Out Run Europa o por Heores of the Lance. El indiana Jones por: Buble Boble. Operation Wolf por: B.Douglas Boxing o cualquier otro y por último, el The Ninja por cualquier otro juego. Telf: (956) 794598.
Rafael Gómez Blundell
Cádiz
Ref. I127

¿Te gustaría cambiar juegos de Master System? Tengo cosas como Assault City, Thunder Blade, Moonwalker, etc. Telf: (95) 2384071.
Rafael López Trujillo
Málaga
Ref. I128

Intercambio juegos para Mega Drive, yo tengo: Sonic, Out Run, F22 y Double Dragon. Los cambio por: Fantasia, Rambo 3, Spiderman, Golden Axe y Altered Beast. Telf: 7864179.
Joan Fontanet Ibañez
Barcelona
Ref. I129

Quisiera cambiar el juego Imposible Mission por: Indiana Jones, Heroes of the Lance o Populous. Quisiera contactar con consoleros de Master System de Valladolid. Telf: 479168.
Miguel Angel Caballero País
Valladolid
Ref. I130

Cambio juego G-Loc (simulación de combate aéreo) por otro de Master System, preferentemente Mickey Mouse. Telf: 501771
Manuel Avalos Herrero
Albacete
Ref. I131

CONTACTOS

Quisiera contactar con Pablo Vela Rodríguez, cuyo anuncio fue publicado en la revista número 4 con el número de referencia .VC.56, porque desearía comprarle el juego WonderBoy III. Telf.: (96) 360 17 07.
Eduardo Martínez Relanzón
Valencia
Ref. C41

Me interesa ponerme en contacto con el chico que publicó un anuncio con la referencia VC09 que apareció en la revista Mega Force número cuatro. Telf: (968) 217913.
Borja Florenciano
Murcia
Ref. C42

Desearía que me llamarais al 3735088 para jugar, cambiar o dejarnos juegos de Mega Drive, Game Gear y otras consolas. Por favor, sólo zona Madrid - Puerta de Hierro.
Eliseo V. Galván
Madrid
Ref. C43

Quisiera ponerme en contacto con la referencia del anuncio VC63 para que me diera su tnúmero de eléfono o bien su dirección. Mi teléfono es 741-46-36.
Luis Miguel González Vilches
Madrid
Ref. C44

Soy un consolega de la clase "A" y estoy interesado en el anuncio con la referencia VC09 que apareció en Mega Force. Los juegos que quiero vender son los siguientes: Indiana Jones, Ghouls'n Ghosts, Mercs, Shinobi y Ghostbusters.
Vendo cada uno a razón de 3000 pts. Si te interesa contactar, llama al Telf: 276648 de Pamplona.
Jesús Morales
Navarra
Ref. C45

CONTACTOS

Quisiera formar parte del Club Shinobic. Gregorio aquí tienes mi número de teléfono: 804756.
José Antonio Gambin Jiménez
Murcia
Ref. C46

Hola, me llamo Emilio y me interesa el anuncio I50. Yo podria cambiárselo por ejemplo por el Ninja Gaiden. Tengo el juego sólo desde hace un mes y medio.
Mi telféfono es: 2450848.
Emilio Andrés Sanco
Valencia
Ref. C47

Deseo ponerme en contacto con la referencia VC64 (David Agudo) para comprarle los John Madenn y Quackshot. Teléfono: (981) 285077.
Fernando Bianchi Vicos
La Coruña
Ref. C48

Me interesa contactar con la referencia VC63, de David Agudo. Telf: (948) 822375.
Victor Belio Pardo
Navarra
Ref. C49

Hola consolega David: Te escribo porque la idea del club me ha gustado; quizás mi carta ha llegue tarde,pero la revista llegó un poco tarde. Espero que el club tenga mucho éxito, pero si no nos podemos divertir carteándonos. Mi número de teléfono es: (96) 1575406.
Francisco Castilla Conejo
Valencia
Ref. C49



El Correo de Sonic



Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a MEGA FORCE/Correo de Sonic C/ Córcega 267 principal 2º 08008 Barcelona

? *Hola, me llamo Alvaro y en primer lugar quisiera felicitar a la redacción de MegaForce, ya que me parece una idea bastante buena la de hacer una revista para Sega, enhorabuena.*

Mis preguntas son las siguientes:

1-¿A qué es debido el alto precio de los cartuchos de las consolas? ¿No se han pasado un poco?

2-¿Será posible que salga un CD-ROM para la M.S.?

3-Al poner el convertidor de M.S. a G.G. ¿pierde algunas características?

4-¿Si es posible poner los cartuchos de M.S. en la G.G. por qué no se puede hacer al revés?

5-¿Por qué no ponéis una sección para arreglar posibles averías, ver el mundo interior de las consolas, porner nuevas teclas de función y un sin fin de cosas más? Creo que esto tendría mucho éxito.

Alvaro Selles Jiménez
Cádiz

1-A diferencia de los ordenadores, cuyos juegos utilizan los disquetes de 3,5 y 5,25 pulgadas (materiales bastante baratos), las consolas utilizan cartuchos placas de circuitos que incluyen chips ROM (Read Only Memory, que traducido significa memoria de sólo lectura) donde está el juego.

En algunos casos, las placas llevan incorporado un chip de memoria regrabable para guardar las partidas del juego, en cuyo caso el cartucho sale con un precio mayor; todo depende de lo complejo que sea la placa del cartucho y los

? *Hola Sonic, soy madre de un niño de 4 años y a los dos nos encanta jugar con la Mega Drive. Tenemos el juego Quackshot y en Egipto, cuando Donald es perseguido por el fuego, cae en una especie de trampa, que por el lado izquierdo está cerrada y no puede salir y a la vez, desde arriba le cae una especie de pared, que termina aplastándolo a pesar de usar los desatascadores rojos e intentarlo una y mil veces, no conseguimos salir de allí. ¿Podrías ayudarnos?*

María Luisa Cornejo
Madrid

Cuando la pared de arriba vaya a aplastar a Donald, salta sobre los bloques para que se hundan en el orden siguiente: Sol-Luna-Estrella. Todo se hundirá y el muro volverá a la superficie.

? *Hola Sonic: Soy un sega-adicto, tengo la Master System II y me gustaría comprarme un juego y quiero que me recomiendes. ¿Cuál es más entretenido, tiene mejores gráficos y cuál tiene más pantallas de estos juegos: Asterix, Super Monaco GP II, MIckey Mouse y Shadow of the beast?*

Alberto Ligero López
Vizcaya

De los juegos que tú me dices y teniendo en cuenta las características que quieres que tengan, me decanto por el cartucho Asterix. Como segunda opción te puedo recomendar el Shadow of the beast, un cartucho duro de pelar.

Yo personalmente elegiría el cartucho Shinobi, pero depende mucho de tus inclinaciones. Si das un repaso a tu colección, podrás encontrar comentarios más o menos profundos de todos los juegos que me has nombrado, y ver así qué tipo de juego es, cómo son sus gráficos, su desarrollo, etc. Te ayudará a decidirte. En cuanto a la revista número uno, te remito a la sección de números atrasados que sale en esta revista, donde te indicamos cómo conseguir los números que no hayas podido conseguir a tiempo.

? *Hola Sonic, tengo una Master System II y quería saber si saldrá el Sonic 2 para la Master System II o para otra consola de la marca Sega. ¿Y de qué va el juego Streets of Rage? ¿Cuál de estos 2 juegos me aconsejas: R-type o Indiana Jones? Gracias.*

Diego
Barcelona



En efecto, Sonic 2 saldrá en todos

? *Hola Sonic, me gustaría que aconsejaras una cosa. Me he acabado de comprar una Master System II y me gustaría que me dijeras que juegos de lucha callejeras me puedo comprar. Gracias. Ah!, una cosa, ¿va a salir el DJ Boy en Master System? Un saludo a todos y a Sonic en especial.*

Roberto Fontana González
Granada

Si eres un poco paciente, podrás adquirir dentro de poco el fantástico Streets of Rage, cuyo comentario verás en esta misma sección, unas líneas antes. De momento no va a salir ninguna versión del héroe de los patines.

? *Hola Sonic, ¿qué tal? Te escribo por que me gustaría que me ayudaras a elegir un juego de estos cuatro: Asterix, Shadow dancer, Shinobi y Golden Axe. También me gustaría saber si Tazmania va a salir en Master System.*

Antonio Luis Rodríguez Pérez

Antes de contestar a tus preguntas, aquí va una para tí: ¿No vives en ninguna parte? Recuerda que debes indicar al menos la provincia en la que vives. Y ahora vamos con las respuestas que esperas.

Sin duda alguna, yo me quedaría con el juego más famoso y legendario de la lista de cartuchos que tiene la Master: Shinobi. Y con res-


suscríbete a
MEGA force
¡y llévate una MEGACAMISETA de regalo!
Club SONIC
Si te gustan los videojuegos SEGA, no te pienses más.
Rellena este cupón con tus datos y envíalo a toda MEGAVELOCIDAD a:
EDITORIAL PRIMAVERA, S.A.
C/Córcega, 267
pral. 2ª
08008 BARCELONA
¡ALUCINARAS!
PRIMAVERA
Deseo suscribirme a la Revista MEGA FORCE por un año (12 números), al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios:
❑ 1 camiseta MEGAFORCE
❑ 1 carnet de socio MEGAFORCE
(Marca con una X el que prefieras)
Nombre ________ Apellidos ________
Domicilio ________
C.P. ________ Población ________ Provincia ________
Edad ________ Teléfono ________
Para agilizar tu envío, es importante que indiques claramente el Código Postal (C.P.)
Formas de pago: ❑ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera, S.A.
❑ Giro postal a nombre de Editorial Primavera, S.A. c/Corcega, 267 pral. 2ª. 08008 Barcelona
Fecha: ________ Firma: ________
Poseo una consola: ❑ MEGADRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR
MEGA DOSSIERS
Kid Chamaleon
Asterix
James Pond 2
Ninja Gaiden
Lo último
AX Battler
Wonderboy III
Fantasía
Steel Empire
Prince of Persia
Rampart
Tasmania
¡Especial juegos Game Gear!
Y también...
MEGANOTICIAS, TRUCOS, CONCURSOS Y MUCHO MAS.
MEGA POSTER
OLYMPIC GOLD